PLAYSTATION
PSM
www.psm-mag.ru
НОМЕР 9 (11)
СЕНТЯБРЬ
ЖУРНАЛ О ЛЮБВИ К PLAYSTATION® 2, PLAYSTATION® 3 И PSP

МЫ ЗНАЕМ О PLAYSTATION 3 ВСЕ!

ТЕПЕРЬ И DVD НАВСЕГДА

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Лучший в мире симулятор футбола — это ЭКСТАЗ!

В СЕНТЯБРЕ — В РОССИИ!
САМЫЕ СВЕЖИЕ ИГРЫ — В ТВОЕМ КАРМАНЕ!

TOTAL OVERDOSE
это лучше чем SAN ANDREAS!

как победить в TEKKEN 5
советы профессионалов

ПЛЮС! ► Фантастическая четверка ► Бэтмен ► Мария Шарапова ► Тачка на прокачку

mediasion
4 607082 390034

СЕНТЯБРЬ 2005

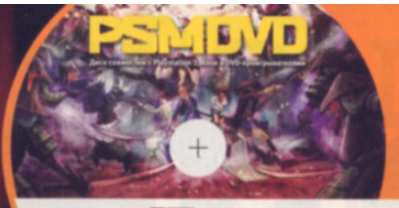
ЛУЧШИЕ ИГРЫ • MP3 • ВИДЕО • ЦИФРОВОЙ ФОТОАЛЬБОМ • ИНТЕРНЕТ

PSP. РАЗВЛЕЧЕНИЯ ВСЕГДА С ТОБОЙ!

mypsp.ru

yourpsp.com

"PSP" and "PSP PlayStation Portable" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



ТЕПЕРЬ — С DVD!

ВСЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О PS3

40

Сколько она будет стоить? Когда она выйдет? Понадобится ли вам новый телевизор? На все эти и другие вопросы ответ следует искать в нашем особо замечательном и крупноразмерном материале.

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ...

ГОЛ! Х*Й! ШТАНГА!

PRO EVOLUTION SOCCER 5
Мы ухитрились поиграть в лучший на сегодня PES первыми в мире!

30

НАРКОЛОГА!

TOTAL OVERDOSE
Тачки, телки и бурри-то. PSM открывает вам секреты нового шуте-ра от SCi.

44

НА ЧЕТВЕРЫХ

FANTASTIC FOUR
Игры по фильмам — говно. Стала ли эта ис-ключением, вы узнаете на странице...

54

TEKKEN 5

TEKKEN 5
Как победить в главном файтинге сезона.

86

Содержа

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ В PSM, ЕДИНСТВЕННОМ В РОССИИ ЖУРНАЛЕ

PS3: ВСЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ

Мы держим руку на пульсе самой главной игровой консоли будущего.

GUN

CONSPIRACY: WMD

WWE 2006

PSYCHONAUTS

И снова — лучший в мире футбольный симулятор.

PILOT DOWN

STAR WARS

LA RUSH

RAPALA PRO FISHING

MADAGASCAR

TIGER WOODS 2006

SPARTAN

EVIL DEAD

MIDNIGHT CLUB 3

THE SUFFERING 2

Трое в лосинах и человек-какашка.

SNIPER ELITE

SHADOW THE HEDGEHOG

ние

О PLAYSTATION®

BIG MUTHA TRUCKERS 2

TEKKEN 5

DEAD TO RIGHTS 2

16

АКСЕЛЕРАТОР

SSX ON TOUR

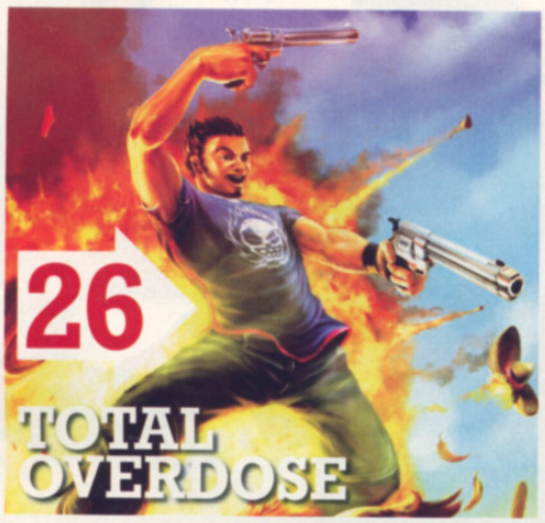
Неминуемо отличная игра. Теперь еще и про лыжи.

VIRTUA TENNIS

BOMBERMAN: HARDBALL

187: DRIVE OR DIE

GUILTY GEAR ISUKA



26

TOTAL OVERDOSE

НИ СЛОВА ПРО ПЕРЕДОЗИРОВКУ.

ALEXANDER

DEAD TO RIGHTS

TRUE CRIME 2

COLOSSEUM

DESTROY ALL HUMANS

PSM СЕНТЯБРЬ 2005

ГЛАС НАРОДА

Почта 8
Новости о PS3 10
Gun 12
WWE Smackdown! Vs. Raw 2006 13
SSX On Tour 14
Spartan 16
L.A. Rush 17
Sniper Elite 18
True Crime 2 19
187: Drive or Die 19
Shadow the Hedgehog 20
Evil Dead: Regeneration 20
The Suffering 2: Ties That Bind 21
Tiger Woods 2006 21

PSP

Все новости о PSP 22
Virtua Tennis World Tour 24
Midnight Club 3: DUB Edition 26
Dead To Rights: Reckoning 28

В ЦЕНТРЕ

Pro Evolution Soccer 5 30
PlayStation 3: все, что вам нужно знать 38
Total Overdose 44

РЕЦЕНЗИИ

Fantastic Four 54
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder 58
Dead To Rights 2 59
Psychonauts 60
Rapalla Pro Fishing 62
Pilot Down: Behind Enemy Lines 63
Batman Begins 64
Bomberman: Hardball 66
Guilty Gear Isuka 67
Samurai Western 68
Colosseum: Road To Freedom 70
Madagascar 71
Conspiracy: Weapons Of Mass Destruction 72

КИНО НА DVD

Потомство чаки 74
После заката 75
Долгая помолвка 75
Дом восковых фигур 76
Освободите вилли 2: новое приключение 77
Освободите вилли 3: спасение 77
Тинто брасс 77

PSM

НОМЕР 9 (11)
СЕНТЯБРЬ 2005
выходит 1 раз в месяц

Издательство Games and Entertainment

Издатель группы Games and Entertainment
Элина Федянцева

Управляющий редактор
Андрей Подшибякин

Литературный редактор
Сергей Бондарчик

Над номером работали:
Михаил Бескакотов, Илья Мякишев, Данил Гридасов, Антон Чистов, Шалва Куртишвили

Художник проекта
Елена Крючкова

Верстка
Алена Тупикова, Татьяна Игнатенко, Наталья Выставкина

Адрес редакции:
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 143
Тел. +7 (095) 510-1523
Факс. п +7 (095) 510-1525
e-mail: psm@mediasign.ru

Продажи рекламной площади:
Рекламное агентство ООО „Арт Аудио Пресс"
Тел.: +7 (095) 510-1525,
e-mail: info@aap.ru

Менеджеры по рекламе:
Екатерина Иванова
ivanova.ekaterina@mediasign.ru,
Зинаида Перминова
perminova.zinaida@mediasign.ru
Сергей Понкратов
ponkratov.sergey@mediasign.ru

Учредитель ООО „Сайн"
125371, Москва, Волоколамское ш., д.114

Издатель ООО „Медиа-С"
125007, Москва, ул. 4-я Магистральная, д.11

mediasign

Председатель совета директоров
Юрий Цеберс
Генеральный управляющий
Олег Аргиров, Camden Partners LLP
Директор по финансам
Андрей Шумилин
Директор Службы продаж рекламы
Вадим Кузнецов
Директор по информации
Илья Булгаков
Директор по производству
Сергей Кучерявый
Директор по закупкам
Елена Черкасова
Директор по персоналу
Елена Евстегнеева
Коммерческий директор, Директор по распространению
Александр Глечиков
glechikov.alexander@mediasign.ru

Подписной индекс по каталогу Роспечать:
46607
Подписка через Интернет: http://podpiska.mediasign.ru

Отдел по работе с претензиями:
claim@mediasign.ru

Типография Lietuvos rytas, Литва
Тираж 22 500

Зарегистрированно Федеральной службой по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия

Future

Свидетельство о регистрации СМИ
ПИ № ФС 77 -19474 от 20 января 2005 г.

Статьи в данном издании, переведенные из „PSM", являются собственностью или лицензией Future Publishing Limited, [Future plc group company], UK 2000. Все права зарегистрированы. „PSM" является торговой маркой Future Publishing Limited, [Future plc group company]. За более подробной информацией об этом и других журналах, издаваемых Future plc group company, обращайтесь http://www.futureplc.com

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Все материалы номера являются собственностью редакции, перепечатка или воспроизведение их любым способом полностью или по частям допускается только с письменного разрешения редакции.

Цена свободная

СЛОВО РЕДАКТОРА

БОЛЬШИЕ ПЕРЕМЕНЫ

То, что вы видите на этой странице меня вместо знакомого Сергея Колесова, объясняется просто: Сергей Колесов не потянул. И бог с ним.
Для журнала PSM и для приставок Playstation 2 и PSP как раз сейчас наступают новые времена. Сначала о приставках: мы наконец дожили до цивилизации. PSP, самый желанный гэджет года, официально стартует в России одновременно со всей остальной Европой. Розничная цена Value Pack в нашей стране будет составлять примерно 270$, на старте будут доступны ровно те же игры, что и в Великобритании. Более того, существует 95%-ная вероятность того, что вы сможете покупать официально переведенные на русский язык фильмы на UMD.
В свете всего этого появленеи в 2006 году Playstation 3 становится еще более радужной перспективой — хотя, казалось бы, куда уже дальше? Журнал тоже продолжит меняться. В нем будет больше русских имен, локального острого юмора и рубрик, выстроенных по вашим письмам. DVD, приложенный к этому номеру, будет эволюционировать и дальше — пожелания на сей счет направляйте электронной почтой мне с пометкой DVD в теме.
И еще. В следующем номере PSM слово редактора будет написано новым главредом. С ним журнал станет еще замечательнее — хотя, опять же, не совсем понятно, куда уж дальше.

АНДРЕЙ ПОДШИБЯКИН
Управляющий редактор группы изданий Games & Entertainment
podshibyakin.andrey@mediasign.ru

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Tekken 5 & © 1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
© 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Developed by NAMCO LTD

НА НАШЕМ DVD

ЛУЧШИЕ ИГРЫ. ЛУЧШИЙ ДИСК.

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ...

THE MATRIX: PATH OF NEO

Дом летающего Киану Ривза.

TONY HAWK!

Человек-птица рассказывает об American Westland.

НОВОСТИ

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
KING KONG
TOMB RAIDER: LEGEND
FAR CRY INSTINCTS
OKAMI
BUZZ! THE MUSIC QUIZ
SPYTOY
EYETOY: KINETIC
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

BURNOUT: REVENGE
STARCRAFT: GHOST
CONFLICT: GLOBAL TERROR
GENJI
SHADOW OF THE COLOSSUS
RATCHET: DEADLOCKED
SLY 3
24
EYETOY: PLAY 3
SOUL CALIBUR 3
MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
DEVIL KINGS
GUILTY GEAR ISUKA
YETI SPORTS: ARCTIC ADVENTURE
CRASH TAG TEAM RACING
HEROES OF THE PACIFIC
AND1 STREETBALL
PRINCE OF PERSIA 3
187 RIDE OR DIE
TOTAL OVERDOSE

РЕЦЕНЗИИ

CRICKET 2005
BRIAN LARA CRICKET
GUNGRAVE: OVERDOSE
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT
GOD OF WAR
LEGO STAR WARS
KILLER 7

PLAYSTATION 3

TEST DRIVE: UNLIMITED
STRANGLEHOLD
KILLZONE 2

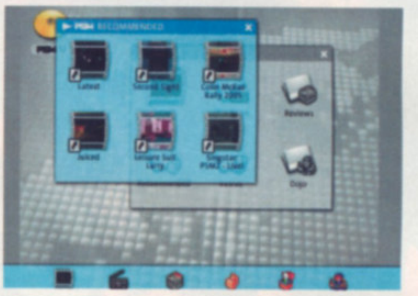
PSP

APE ACADEMY
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
VIEWTIFUL JOE: VFX BATTLE
EVERYBODY'S GOLF
LEMMINGS

СПЕЦРЕПОРТАЖ

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

КАК ЭТО РАБОТАЕТ



► Наш диск — это Video DVD. Его можно воспроизводить на компьютерах, бытовых видеоплеерах и вашей любимой PlayStation 2, конечно же. Оценили заставку? Извините, если из-за нашего чувства юмора вам пришлось перенервничать.

► У нашего DVD самая простая и понятная в мире навигация. И не нужно спорить. Все как в Windows — окошки, иконочки. Если у вас возникнут проблемы, пишите напрямую Биллу Гейтсу.

► Новости. Здесь нет подменю. Самые свежие ролики из самых актуальных игр — одним захватывающим фильмом. Хотите быть в курсе — ни в коем случае его не пропустите.

► Первый взгляд. Этот раздел у нас настолько велик, что не помещается в вашем телевизоре. Поэтому мы разделили его на две части. Смотреть строго с замиранием сердца — это ж наше с вами прекрасное будущее.

► Рецензии. Все самые свежие игры отрецензированы сотрудниками английской редакции. Хотите подучить английский язык? Слушайте наш DVD два часа в день. Ничего не понимаете? Нажмите на правый аналоговый шифт, чтобы переключиться на игровой саундтрек.

► Избранное. Быстрые ссылки на лучшее со всего диска.

► Экстра. Дополнительная порция удовольствия.

НАВИГАЦИЯ

PLAYSTATION MAGAZINE DVD

PSM DVD

DVD VIDEO

В ЭТОМ МЕСЯЦЕ НА DVD

НОВОСТИ

Самые свежие видеоролики из игр будущего

ONIMUSHA 4: DAWN OF DREAMS

- KING KONG
- TOMB RAIDER LEGEND
- MATRIX: PATH OF NEO
- HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE
- OKAMI
- FAR CRY INSTINCTS
- EYETOY: KINETIC
- SPYTOY
- BUZZ! THE MUSIC QUIZ

PS3

Видео из игр для PlayStation 3

KILLZONE PS3

- STRANGLEHOLD
- TEST DRIVE UNLIMITED

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Эксклюзив из игр, в которые вам играть завтра

BURNOUT REVENGE

- JAK X
- RATCHET: DEADLOCKED
- 24
- SOUL CALIBUR 3
- CONFLICT: GLOBAL TERROR
- PRINCE OF PERSIA 3
- SHADOW OF THE COLOSSUS
- MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
- GENJI
- EYETOY PLAY 3
- TOTAL OVERDOSE
- HEROES OF THE PACIFIC
- AND MORE!

РЕЦЕНЗИИ

Видеорецензии от авторов английского PSM

GOD OF WAR

- DESTROY ALL HUMANS!
- KILLER7
- CRICKET 2005
- MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
- F1 2005
- ANIMANIACS
- LEGO STAR WARS
- TENCHU: FATAL SHADOWS
- DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
- AND MORE!

KILLZONE PS3

KILLER7

KING KONG

ONIMUSHA 4: DAWN OF DREAMS

BURNOUT REVENGE

JAK X

MATRIX: PATH OF NEO

DESTROY ALL ANS!

24

Диск совместим с Playstation 2, Xbox и DVDпроигрывателями
Диск не предназначен для продажи и является бесплатным приложением к журналу PC Gamer.
Все содержимое дисков репродуцировано с согласия правообладателей и с ведома Future Publishing.

PLAYSTATION MAGAZINE DVD

PSM DVD

DVD VIDEO

УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ НЕО ПРОДОЛЖАЮТСЯ

ЭКСКЛЮЗИВ! Фантастическое видео из продолжения великой саги!

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

PETER JACKSON'S KING KONG

ПОЧЕМУ НУЖНО БОЯТЬСЯ ОДИНОКИХ ОБЕЗЬЯН

На этом диске представлены видеоматериалы из **64** игр!

Содержание

Глас народа

ВСЕ ДЛЯ НАШИХ ЛЮБИМЫХ ЧИТАТЕЛЕЙ

УЖ ЛУЧШЕ БЫ ОНИ МОЛЧАЛИ!

Милый PSM!

Нет уже сил молчать. Вы, наверное, уже слышали, что какая-то там гильдия актеров встала на рога и требует от игровой индустрии кончать беспредельничать. „Актерам, озвучивающим персонажей из видеоигр, слишком мало платят“ — утверждает какая-то там гильдия. Мне кажется, это полный бред. Когда ты, милый PSM, последний раз видел игру, в которой герои говорили бы как нормальные человеческие люди, а не как идиотские роботы или сантаклаусы с утренника? Слушать монологи злодеев нет совершенно никаких сил. Почему, почему злодеи из видеоигр никогда не могут прикончить главного героя молча, ломом в голову, ножом в спину, без пафосных речей? Но ладно злодеи. Вы послушайте, как говорят главные герои! Одно дело, когда это комичная Ratchet & Clank. Но ведь вся эта комичность присутствует и в серьезных, взрослых играх! Мое удовольствие от той же Metal Gear Solid 3 было изрядно подпорчено — моя девушка заливалась издевательским смехом, когда из телевизора доносился вымученно-шпионский голос Снейка. Когда Снейк начал по-военному четко рапортовать о вкусе только что захаваной змеюки, я не выдержал и бросил игру. И после всего этого они еще смеют утверждать, что актерам мало платят!

Антон Моховой, по электронной почте

От редакции: Мы полностью разделяем вашу точку зрения, Антон. „Прафессеанальныйэ октеры“, занятые в озвучании видеоигр, — это страшный, жуткий, ужасный трындец. Надо что-то с этим делать. Например, в особо тяжелых случаях играть только с субтитрами.

ЖЕНСКИЙ ВОПРОС

Дорогой PSM,
Всем, кто считает, что место женщины на кухне, я хочу сказать вот что: пошли в задницу! Я не мальчик, я девочка. И я играю в видеоигры уже десять лет. И мне это, черт возьми, нравится! Но почему-то когда мои подруги или, что самое страшное, друзья узнают о моем увлечении, они не способны выдавить из себя ни слова. Они, понимаете ли, не ожидали от меня такого! Почему так? Почему считается, что игры — это сугубо мужское занятие? Ведь игры не имеют ничего общего со слесарным делом, рубкой леса или работой пожарника. Впрочем, у меня есть одна знакомая, которая водит пожарную машину... В общем, сексизму нужно дать решительный отпор. Даешь равноправие!
Ирина, Петрозаводск

От редакции: Окончательного равноправия не получится, милая Ирина. Если только вы не хотите отдавать всю свою зарплату супругу, покупать ему совершенно бесполезные галстуки со скоростью три штуки в день, а на предложение покувыркаться выслушивать жестокое „Дорогая, у меня сегодня болит голова". А видеоигры... В общем, играйте на здоровье и ни о чем не беспокойтесь.

Get Msg Fwd Msg Вам письмо! Reply Trash

ВИЖУ БУДУЩЕЕ!

Любимый PSM,
Я посмотрел видеоролик The Getaway 3, которую делают для PS3... Это фантастика! Но хрен бы с The Getaway 3, я о другом. Представьте продолжение Hitman для новой консоли от Sony! Это как раз тот случай, когда технологии выведут геймплей на совершенно новый уровень. Благодаря вычислительной мощи PlayStation 3 прохожие будут вызывать полицию, когда вы у них на глазах достанете ствол из-за пазухи, в элитный отель нельзя будет проникнуть, всегонавсего стырив фуражку консьержа, а пуля, выпущенная из снайперской винтовки, на своем пути будет подрезать листву с деревьев... Листва будет медленно оседать на мокрый от дождя асфальт... Ах...
Илья, по электронной почте

От редакции: Илья, мы тут тертые калачи, поэтому прекрасно помним письма вам подобных эпохи запуска второй PlayStation. И первой PlayStation. И Sega MegaDrive II. А знали бы вы, что творилось, когда вышел первый трехмерный ускоритель для персонального компьютера...

Акселератор

ГОРЯЧИЕ НОВОСТИ ИЗ САМОГО ПЕКЛА ИНДУСТРИИ

РЕВОЛЮЦИЯ СЕЙЧАС!

Смертельный номер: PSM являет истину о ПЯТИ лучших играх для Playstation 3, о которых никто, кроме нас, ничего не знает!

Несомненно, вы в курсе новых Killzone, Gran Turismo и т.п., но ГИГАНТСКОЕ количество абсолютно новых игр как раз сейчас дожидаются отмашки Sony на разрешение публикаций о себе. Судя по всему, каждый хоть сколько-нибудь уважающий себя игроиздатель норовит откусить от PS3-пирога кусочек побольше.

И почему бы им этого не хотеть? Если верить многочисленным демо-роликам PS3 (многие из которых см. на нашем новом DVD) и заявлениям Sony, PS3 будет куда большим, чем коробочкой с красивой графикой. Комплексные физические алгоритмы, нечеловеческий искусственный интеллект, онлайн-возможности нового поколения — в прямых руках вменяемого разработчика возможности будут бесконечными.

PSM МНЕНИЕ *Из почти полусотни готовящихся к выходу игр мы выбрали пять самых многообещающих. Но и остальные четыре с половиной десятка не останутся забытыми: ближе к европейскому релизу PS3 мы будем уделять им все больше своего внимания. Лучшее, конечно, впереди.*

1 2 DAYS TO VEGAS

ЧТО ЭТО?

Нечеловечески прекрасный криминальный симулятор с видом от третьего лица; действие разворачивается сразу в нескольких американских городах в течение 48 часов реального времени.

ПОЧЕМУ ВАМ НЕ НАПЛЕВАТЬ?

Только ПОСМОТРИТЕ. Разумеется, разработчики наверняка подрисовали что-нибудь в фотошопе, но у нас нет оснований сомневаться в том, что адская мощь PS3 сделает возможным еще и не такое. Опять же, если мы что-нибудь в чем-нибудь понимаем, это может стать первым адекватным ответом Grand Theft Auto на консолях нового поколения.

PSM МНЕНИЕ *Наши надежды крайне высоки. Будем надеяться, девелоперов хватит не только на графику.*

ЛЫСАЯ БАШКА: Очень хочется увидеть это на своем телевизоре, правда?

В БОЛЬШОМ ГОРОДЕ: Такими темпами игровое кино скоро тихо помрет.

ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Вот все, что анонсировано на PS3 на данный момент...

■ **Killzone PS3** — Лучший ролик на E3. Но не фальшивка ли это?.. ■ **Metal Gear Solid 4** — Кодзима возвращается с сиквелом, которого мы все уж заждались. ■ **Devil May Cry 4** — Мы видели только трейлер, из которого ничерта не понятно. ■ **MotorStorm** — Адски красивое что-то-типа-ралли с мотоциклами и багги. ■ **Demonik** — хоррор-адвенчура, написанная Клайвом Баркером и сдизайненная Marvel Comics. ■ **FIFA 2006** — Ну, вам все понятно, верно? ■ **Vision Gran Turismo** — Ультрареалистичный гоночный симулятор от Polyphony Digital. ■ **Formula One** — Опять же, симулятор гонок. Выглядит абсолютно роскошно. ■ **Avalon** — Шутер-гонка в декорациях недалекого будущего; очень многообещающе. ■ **Madden** — Симулятор американского футбола от EA. Ничего интересного. ■ **Dark Sector** — Что-то типа Splinter Cell в научно-фантастических декорациях. ■ **Half-Life 2** — Опять же, комментарии излишни. ■ **Medal of Honor: Airborne** — Шутер от первого лица (да-да) про военных парашютистов. ■ **6GUN 2** — Идиотское имя, но шутер (да, еще один) может оказаться весьма ничего. ■ **SiN 2** — Долгожданное продолжение очень приличного ПК-шутера. ■ **The Darkness** — Хоррор-экшн про чувака, умеющего превращаться в демона. ■ **Stranglehold** — Мордобойный симулятор, спродюсированный Джоном Ву. ■ **211** — Это будет комбо фильм/комикс/игра. Больше не известно ничего. ■ **EyeDentify** — Командуем парой девушек-агентов посредством EyeToy. ■ **Fifth**

КОМУ В ТАБЛО: Летающему инвалиду осталось жить ровно полторы секунды.

QUAKE 4

2

ЧТО ЭТО?
Кровавый сиквел к легендарным ПК-шутерам производства id Software. Пребывает в производстве вот уже триста сорок пять лет.

ПОЧЕМУ ВАМ НЕ НАПЛЕВАТЬ?
Потому что это Quake, блин! Кроме того, на PS3 игра должна выглядеть даже ЛУЧШЕ, чем на родном ПК — это ли не чудо? Кроме того, помимо просто стрельбы вы сможете рулить собственным взводом — типа, тактический элемент. И да, события стартуют сразу после окончания Quake II — а было это в 1996 году, кошмар.

PSM МНЕНИЕ *Невероятного качества декорации, враги и оружие? Отвратительные кибергуманоидные монстры? Графика, равной которой на сегодняшний день в играх просто нет? Да, пожалуйста.*

HOUSE OF THE DEAD 4

3

ЧТО ЭТО?
Классическая аркадная серия от Sega возвращается в новом обличье. Мы счастливы. Потому что мы любим отстреливать зомби бошки.

ПОЧЕМУ ВАМ НЕ НАПЛЕВАТЬ?
Судя по тому, что нам удалось рассмотреть на E3, местные зомби — лучшие из всех, когда-либо посещавших любую игровую систему. С учетом того, что зомби на самом деле не существует (а PS3 все равно не может изображать совсем уж настоящих зомби), получается, что в House of the Dead 4 будут лучшие в мире зомби. Вы следит за мыслью?

PSM МНЕНИЕ *Невероятного качества декорации, враги и оружие? Отвратительные кибергуманоидные монстры? Графика, равной которой на сегодняшний день в играх просто нет? Да, пожалуйста.*

СТРАШНО АЖ ЖУТЬ: Если вам страшно, закройте глаза и стреляйте прямо так.

ALAN WAKE

4

ЧТО ЭТО?
Мрачный психологический триллер от команды, ответственной за веселую и добрую игру Max Payne.

ПОЧЕМУ ВАМ НЕ НАПЛЕВАТЬ?
Если вам нравятся Silent Hill и Max Payne, не вздумайте это пропустить. Alan Wake — это все лучшее из этих двух плюс совершенно гениальные алгоритмы освещения и пугающе реалистичная погода. Wake — писатель, страдающий бессонницей, чьи книги начинают прорываться в реальность и пугать его до чертиков. Для видеоигры это чертовски оригинальный сюжет, надо сказать.

PSM МНЕНИЕ *Первый полноценный хоррор, намечающийся к выходу на PS3. Кроме того, нечеловеческая графика (вам еще не надоело слышать эти слова?). Хотя название совершенно отвратное, конечно.*

ЛИЦО С ШАРФОМ: : Такая прическа достигается только при участии укладочных средств.

МОДЫ И ШЛЯПЫ: Спорим, такие шарфы быстро войут в моду?

И СТАЛ СВЕТ: : Обратите внимание на блики, отражения, освещение... Чистая порнография.

PREY

5

ЧТО ЭТО?
Зубодробительный шутер от 3D Realms, создателей божественного Дюка Нюкема. Законов гравитации и физики больше не существует, друзья.

ПОЧЕМУ ВАМ НЕ НАПЛЕВАТЬ?
Лучший, по всеобщему мнению, шутер прошедшей выставки E3, Prey с легкостью превращает потолок в пол и наоборот. Кроме того, можно летать в космосе. Скорее всего, это будет сложно и свежо. Или бестолково и аляповато. Но последнее маловероятно.

PSM МНЕНИЕ *Им следует убрать всю эту ерунду про индейцев и сконцентрироваться вместо этого на слизистых пришельцах, мертвых девочках, кровище и прочих интересностях.*

МИР СЛИЗИ: И это еще не самые отсратные из обитателей игры.

Phantom Saga — Футуристический охотник за привидениями, вид опять от первого лица. ■ Heavenly Sword — Древнекитайский мордобой в духе „Крадущегося тигра, невидимого дракона". ■ Section 8 — И еще один фантастический шутер. ■ Psychopath — Криминальная адвенчура при участии культового режиссера Джона Карпентера. ■ I-8 — Фантастический (опять) шутер (опять) от создателей Jak & Daxter. ■ Infraworld — Таинственная игра от разработчиков квеста Fahrenheit. ■ Killing Day — Невменяемо красивый шутер от Ubisoft. ■ Mobile Suit Gundam — Играизация популярного японского аниме. ■ Ni-Oh — Историческое приключение с самураями. ■ Omikron 2 — Сиквел к малоизвестному оригиналу. Уже без Дэвида Боуи. ■ Possession — Зомби-симулятор: вы контролируете живых мертвецов. ■ Project Delta — Тактический шутер о войне с пришельцами. ■ ShadowClan — Нидзя-экшн от новой игросутдии Джона Ву. ■ Warhawk — Старинная игра с PSone получает мощный ремейк. ■ Dirty Haryy — Играизация классического кинополотна с Клинтом Иствудом. ■ Unrel Tournament 2007 — Нечеловечески красивое многопользовательское безумие. ■ Indiana Jones — Lucasarts только что анонсировала новый Инди-экшн. ■ Tracer — Секретный онлайновый проект, пребывает в разработке лет пять, не меньше. ■ Metronome — Замороченная „артхаусная" штуковина, в которую вы не сможете играть. ■ Theseis — Адвенчура в декорациях древнего Рима.

ВМЕСТО КИНОТЕАТРА: : Публичные повешения — это как для нас с вами сходить на „Стелс".

ЩИТ УПД МЕТ: Живой щит и повозка со шлюхами. Да-да, со шлюхами.

■ **Разработчик:** Neversoft ■ **Издатель:** Activision ■ **Релиз:** Зима 2005

GUN

Детали секретного проекта Neversoft до сей поры были сокрыты ото всех. Кроме нас! И вас.

А что будет похож новый экшн от Activision, до недавнего времени не знал никто. Ходили слухи, что это будет шутер от первого лица... Но и все. И те, кстати, оказались не вполне верными: третье лицо в Gun тоже присутствует. Но теперь все резко изменилось. Итак, что мы знаем? Ну, помимо того, что Gun выглядит как младший и более успешный братец игры Red Dead Revolver, в ней наличествует практически полная свобода передвижения — типа, иными словами, GTA. В населенных пунктах обитают, конечно же, банды, полные желания спровадить вас в тесную могилку на скромном окраинном кладбище. В свободное от разборок время разрешено заглянуть в салун (перекинуться в карты) или, например, умчаться в прерии, пристрелить там пару бизонов и продать туши локальному мяснику. Пока все очень мило. Еще одно известно точно: Gun — не для слабонервных. Зрелище индейца, сдирающего с нашего героя скальп, способно неслабо поколебать содержимое вашего желудка. Но не стоит отчаиваться! По контрасту с брутальностью действия, ландшафты Дикого Запада выглядят безмятежно-прекрасными. Чудесное небо обнимается с картинными горами, в которых, в свою очередь, водятся лучшие водопады на приставке Playstation 2. И мы для разнообразия даже не преувеличиваем!

PSM МНЕНИЕ *Мы не видим никаких причин для того, чтобы Gun не стала бы одним из лучших электронных развлечений сего года. Все подробности — в следующем номере!*

ВЗЯТЬ ЖИВЫМ ИЛИ МЕРТВЫМ

Любой игровестерн, вышедший после Red Dead Revolver, вынужден оправдываться по поводу плагиата. Но после того, как Activision заявила, что между этими двумя играми нет „ничего общего", мы вынуждены были возразить...

БЛИЗНЕЦЫ-БРАТЬЯ

Колтон из Gun невероятно похож на Реда из Red Dead Revolver. Минус шрамы, но это не считается.

ОРУЖИЕ

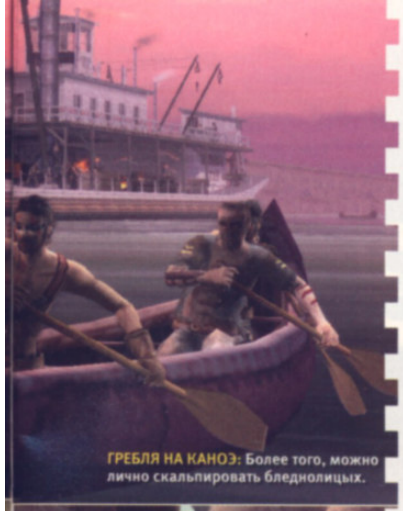
К кольтам и винтовкам у нас вообще не было бы никаких претензий, но шестиствольные пулеметы?..

ИНДЕЙЦЫ!

Колтон из Gun банально переодевается в краснокожего, тогда как Red Dead позволяет играть самым натуральным индейцем!

ЗАМЕДЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ

В Gun нет режима прицеливания Dead Eye, хотя сам рапид на месте. И, более того, отлично себя чувствует.


ГРЕБЛЯ НА КАНОЭ: Более того, можно лично скальпировать бледнолицых.

КОНСКАЯ ФИЗИКА: Впервые в истории индустрии, о да.

НЕЛЕГКОЕ ПОВЕДЕНИЕ: Шлюх надлежит защищать от домогательств. И мы это НЕ выдумали.

ИНДЕЙСКИЙ ГАМБИТ: Столкновения с индейцами принимают угрожающие масштабы.

■ **Разработчик:** Yukes ■ **Издатель:** THQ ■ **Релиз:** Осень 2005

ИДИОТСКИЙ ЦИРК

WWE Smackdown! Vs Raw 2006 достигает новых вершин маразма

Помните, как в „киллбилле2" Майкл Мэдсен заживо похоронил Уму Турман? Когда-нибудь мечтали о том же самом, только с заменой божественной Умы на мерзкого потного мужика в лосинах, а Майкла Мэдсена, эээ, на другого мерзкого потного мужика в лосинах?.. Ну что ж, ваши мечты близки к осуществлению! Для этого придется всего лишь купить игру с кошмарным названием WWE Smackdown! Vs Raw 2006.

Что все это значит? В SVR2006 будут представлены так называемые „Похороны заживо" — цирковые представления, исполняемые видным рестлером по прозвищу Гробовщик. Схватите оппонента, наваляйте ему до бессознательного состояния, уложите в гроб (удобно расположенный близ ринга) и метните в импровизированную могилу, также оборудованную неподалеку.

К счастью, это не единственное новшество — в качестве самого крупного нововведения разработчики называют искусственный, не поверите, интеллект. Штука здесь, вероятно, в том, что в прошлогодней SVR оного интеллекта не было практически совсем и превозмочь такую вершину — дело не сказать чтобы трудное.

Кроме того, хитрая Yukes сулит ввести систему игроцкой выносливости: это затем, чтобы вы не жали постоянно на одни и те же кнопки, а типа варьировали тактику. Ну и все остальное по мелочи: посвежевшая графика и обновленное поголовье мясных машин (всего более шести десятков).

PSM МНЕНИЕ *Мы пока не слышали ничего внятного по поводу якобы сильно улучшенного онлайнового режима, но и без него все выглядит довольно забавно. Напомним, кстати, что WWE Smackdown! Vs Raw 2006 получила в журнале PSM нестыдные 85%. Ждем новых чудес.*

МОГИЛЬНЫЙ УГАР: Гробовщик почему-то наряжен в черные трусы-стринги.

УЖАС: Вот у вас какая первая ассоциация с этим зрелищем?.. То-то же.

БРИЛСЯ, ПОРЕЗАЛСЯ: Yukes наконец внесла народные молебны в кровищице.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ВОПРОСА

Действительно краткая — всего в трех частях.

Гробовщик участвовал во всех трех организованных WWE матчах „Buried Alive". И все их довольно позорно проиграл. Да-да — все матчи имени себя. Кажется, он вовсе не такой легендарный рестлер, как это принято считать.

ГРОБОВЩИК ПРОТИВ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА, 1996

Чтобы не было недоразумений: Человечество — это еще один дурацкий рестлер, которого с Гробовщиком связывает длительная история взаимной ненависти. Ненависть как раз и вылилась в первый матч Buried Alive, в ходе которого Гробовщика укатал в землю друг Человечества по кличке Судебный Исполнитель. Но тот ВЫЖИЛ!!!

ГРОБОВЩИК ПРОТИВ ЛЕДЯНОГО СТИВА ОСТИНА, 1998

Гробовщик почти уже ушатал Остина, но в последний момент выхватил коронный прием последнего, Ледяной Оглушитель. Нашего идиотского героя попытался было спасти его брат Каин, но безуспешно: Гробовщик снова оказался в могиле, которую Остин укатал невесть откуда взявшимся бульдозером.

ГРОБОВЩИК ПРОТИВ ВИНСА МАКМЭХОНА, 2003

Чтоб вы знали, упомянутый Винс является владельцем WWE, что не мешает ему периодически появляться на ринге в лосинах. Гробовщик в очередной раз был близок к победе, но гражданин начальник сумел таки уложить его во гроб (что и неудивительно). Мы, правда, не понимаем, почему Гробовщик не сменит работу на что-то типа бухгалтера.

■ **Разработчик:** EA Big ■ **Издатель:** EA ■ **Релиз:** Зима

Что нового в...

Две узкие доски или одна широкая?.. PSM ищет ответы на волнующие вопросы.

Мы были в сомнениях. Нет-нет, мы обожали SSX с самой первой игры, получившей во втором (!) номере оригинального английского PSM аж 94%. Да и с тех пор серия постоянно развивалась, оставаясь при этом максимально свежей — в отличие от Tony Hawk с зомби на газонокосилках. Но... лыжи? Это же для Ксении Собчак и ее друзей, правда? Не сошли ли EA с ума от обрушившихся на нее прибылей? Так мы думали до того, как в самом деле смогли ПОИГРАТЬ в последнюю SSX — и вот тогда-то все изменилось.

Сейчас вообще случится страшное: мы публично признаем, что лыжи лучше сноуборда. Есть что-то невыразимо убедительное и правильное в том, как они оглядываются назад, скользя по склону, или как изящно минуют препятствия. Кроме того, у лыжников имеются перевязные новые Monster Tricks, заполняющие экран беременным водоворотом спецэффектов.

Версия, которую нам удалось попробовать на зуб, к сожалению, не позволяет шпынять лыжными палками проползающих мимо новичков. Но мы пребываем в полной уверенности, что в конце концов девелоперы нам это позволят.

PSM МНЕНИЕ *Tony Hawk уже попытался преобразиться посредством гиперблизированной „уличной" культуры, но SSX, судя по всему, это удастся куда менее болезненно — во всяком случае, без насилия над миссиями и надоедливого идиота Бэма Маргеры. Вообще же, ничего радикально нового. Но в данном случае это, наверное, к лучшему.*

Гора к Магомету

Как и в SSX3, все действие здесь происходит на склонах одной крупной горы. Но на сей раз, как мы видим, трассы пересекаются, давая возможность выбрать путь на развилке. Это Higher Learning, один из ранних уровней.

Верхом на доске

EA уверяет, что в On Tour будут доступны абсолютно все персонажи из предыдущих игр серии. Кроме того, в соответствии с последней модой (самой же EA и учрежденной), будет дозволено скастомизировать себе игрока в специальном редакторе.

(У)бить всех людей

Этот череп — один из множества граффити, которые можно нанести на свою доску. Он начинает светиться керосиновым светом, когда вы прокачиваете свой boost на максимум, а также исполняет другие полезные интерфейсные функции.

Уроки рисования

Этот череп — один из множества граффити, которые можно нанести на свою доску. Он начинает светиться керосиновым светом, когда вы прокачиваете свой boost на максимум, а также исполняет другие полезные интерфейсные функции.

ЭКСКЛЮЗИНЫЕ ШОТЫ!

SSX ON TOUR

НАТЯНУТАЯ МЕТАФОРА: 11%
Пристали нас, но мы должны это сказать: лыжные секции чем-то похожи на Burnout.

13.890

МОНСТРОМОМЕНТЫ

Исполнение Monster Tricks больше не сопряжено с такими же адскими геморроями, как проворачивание комбо в Tekken 2. Теперь все существенно более интуитивно: достаточно прокручивать правую аналоговую рукоятку полукружьями и надеяться, что удастся обойтись без вывихнутых пальцев.

ЧТОБЫ УВИДЕТЬ МЕНЯ ГОЛОЙ, ПЕРЕВЕРНИ СТРАНИЦУ!

2,010

1,000

■ Разработчик: EA Big ■ Издатель: EA ■ Релиз: Зима

SSX XTRA!

Дизайнерская одежда — путь к победе!

Да-да, еще одна SSX. В отличие от предыдущих игр серии, здесь вам предстоит провести за руку отдельно взятого бордера от безвестности к страшной всемирной славе. Попутно обзаводясь мешковатыми штанами и дурацкими прическами. Medal Challenges — в просторечии „гонки“ — вернутся, но лучший способ поднять собственную репутацию — трюковые соревнования, устраиваемые преимущественно по ночам. Всласть повыпендривавшись, вы получите доступ к более престижным мероприятиям. И, разумеется, в честь новой „андерграундной“ направленности SSX XTRA!, все меню будут исполнены в смертельно надоевшем граффити-стиле. Или, может быть, не будут.

❄ ДУРАЦКАЯ ПОВЯЗКА, СОБСТВЕННОСТЬ МОДЕЛИ

❄ ЛЫЖНЫЕ ОЧКИ OAKLEY

❄ КУРТКА PRADA SPORT

❄ ФУТБОЛКА ROME OLLIE

❄ ПЕРЧАТКИ Y-3

❄ ПЕРЧАТКИ GRENADE FIEND

„И ТЫ ПОВЕРИЛ ЭТОЙ ГЛУПОСТИ, ДУРАЧОК?“

❄ ДЖИНСЫ COMME DE GARCONS FOR FRED PERRY

❄ БРЮКИ BURTON RONIN

❄ КРОССОВКИ REEBOK

❄ БОТИНКИ BURTON SABBATH

■ Разработчик: Sega ■ Издатель: Sega ■ Релиз: 2006

SPARTAN: TOTAL WARRIOR

Это как превратиться в юнита из Rome: Total War.

Creative Assembly, авторы гиперуспешной ПК-стратегии Rome: Total War, готовят свой первый консольный проект: безумнейшую Spartan: Total Warrior. Вместо роли всевидящего бога, управляющего многотысячными армиями, вы влезете в шкурку обыкновенного, хотя и на редкость героического воина и окунетесь в самые дикие битвы, когда-либо виденные приставкой Playstation 2.

Считайте: более 60 разновидностей врагов и до двух сотен персонажей одновременно на экране. Мы не верили, что PS2 сможет справиться с подобным — но, к счастью, она вполне. При всем этом каждый из персонажей анимирован индивидуально: иными словами, вы не увидите толп клонированных манекенов с синхронными движениями. На самом деле, все выглядит настолько чудесно, что нам не хотелось даже сражаться: просто откинуться в кресле и наблюдать, как наши соратники режут оппозицию. И это еще не все.

Ради бога, не думайте, что все это — заунывные упражнения в истории древнего мира. На самом деле, в Spartan будет даже магия — ну такая, знаете, облегченная, как в God of War. Но красивая как сьыдно сказать что.

PSM МНЕНИЕ *Мы слишком умны, чтобы ждать от Spartan страшенных стратегических заморочек. Их и не будет. Вместо этого мы, видимо, получим симулятор ужасной резни. Мы искренне впечатлены количеством народа на экране и особенно тем, как этот народ весело превращается в окровавленные трупы. Короче, „Гладиатор“, а не „Калигула“.*

■ **Разработчик:** Midway ■ **Издатель:** Midway ■ **Релиз:** Сентябрь 2005

„Я СКАЗАЛ НАЛЕВО!“

LA Rush — это как плод противоестественной связи между Midnight Club и Burnout, приехавший жить в Голливуд.

С одной стороны, это дарвиновская теория эволюции: приличная игра обязана содержать в себе гены своих удачливых предшественниц. С другой стороны, это довольно-таки беспардонный плагиат у Burnout, Midnight Club, True Crime и San Andreas (только здесь Лос-Анджелес не стилизованный, а самый настоящий). Midway „лицензировала“ 350 миль реальных улиц — от Санта-Моники до дремучего Комптона (который тот самый Южный Централ) и около 30 не менее реальных (и полностью разрушимых) автомобилей.

Так что мы прямо не знаем, стоит ли в очередной раз ныть по поводу отсутствия инноваций.

Кроме всего перечисленного, LA Rush будет содержать размашистый сюжетный режим с более чем 80 гонками и прочими увеселительными мероприятиями. Что особенно трогательно, главгерой с идиотским именем Трикз (это типа Макар-фокусник) сражается с демоническим издательским домом под предводительством злого негра Лиделя Рэя. Честное слово, мы уже вне себя от возбуждения.

Хотя что это мы, в самом деле. LA Rush быстра, уютна, симпатична и т.п. Плюс можно врезаться в буквы HOLLYWOOD на соответствующем холме и снести их к определенной матери. Типа, ура.

PSM МНЕНИЕ *Все смертельно предсказуемо, но, судя по всему, довольно забавно. Плюс разрешается играть вдвоем. Плюс все выглядит как Burnout, но концептуально больше похоже на Midnight Club. Но без идиотского неона и прочих глупостей. Что хорошо.*

ВМЕСТЕ МЫ БУДЕМ ПРАВИТЬ ГАЛАКТИКОЙ

В последнее время абсолютно все игропродукты со словами Star Wars в названии оказались в той или иной степени дрянью. Поэтому, граждане Pandemic, обратите внимание вот на что...

Джабба Хатт

Правильные космические бои — как в X-Wing и TIE Fighter

Возможность навалять люлей Анакину

■ **Разработчик:** Pandemic Studios ■ **Издатель:** Activision ■ **Релиз:** Октябрь

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Пора навалять Анакину этих самых.

Забудьте на минуту об Эпизоде III. В Battlefront 2, конечно, имеются соответствующие локации — планеты Мустафар, Утапау и космическая битва над Корусантом. И еще свежайшие летательные аппараты — BARC speeder и V-Wing (если вы не знаете, что все это такое, то тем лучше). Все это, конечно, здорово. Но нам как-то больше греют душу воспоминания о Классической трилогии.

Вот, к примеру, космические битвы. Наконец станет можно сигануть в X-Wing или TIE Fighter и перегрызать друг другу глотки в открытом космосе — а то и брать на абордаж неприятельские суда. Топать по коридорам Star Destroyer'а, Tantive IV или самой натуральной Звезды смерти можно в том числе и вдвенадцатером. Разумеется, есть реальный шанс повстречаться с Дартом Вейдером, но не волнуйтесь — на этот случай можно будет играть джедаем со всеми полагающимися фокусами Силы.

PSM МНЕНИЕ *Выглядит очень приятно, но нас беспокоит все вот это джедайство. Имеются ли в виду хорошие джедаи вроде Йоды или Мэйса Уинду либо дурацкие вроде лошадиноголового уродца с вислыми усами? И будет ли эпизод на барже Джаббы Хатта? Вы ведь понимаете, о чем мы...*

Разработчик: Rebellion **Издатель:** Ubisoft **Релиз:** Октябрь

СКРИПАЧ НА КРЫШЕ

...Со снайперской винтовкой. Встречайте Sniper Elite.

Все очень просто. Если вы видели фильм „Враг у ворот", где Джуд Лоу в образе русского снайпера Василия Зайцева охотился в руинах Сталинграда на немецко-фашистских захватчиков, то знаете, чего ждать от Sniper Elite. У вас есть винтовка, у вас есть оптический прицел и вам нужно убить множество людей с нечеловеческих расстояний. Только с Василием Зайцевым можно попрощаться: вы играете за американского снайпера, засланного в Берлин 1945 года с тем, чтобы не дать немецким чертежам атомной бомбы попасть в руки наступающих русских. Ключевое слово во всем этом — скрытность; играется все почти как Hitman или там Splinter Cell в декорациях Второй мировой войны. Вы не бегаете с пулеметом наперевес, ежесекундно принимая на грудь по килограмму свинца. Вместо этого вы тихо ползаете на брюхе по кустам в обнимку с винтовкой, подолгу выбирая место для идеального выстрела.

Внимание к деталям впечатляет. Игра не ведет вас за руку: вместо этого в вашем распоряжении находится довольно большое количество путей и тактических возможностей. Снайперская винтовка при этом не является единственным возможным средством достижения цели: всадить кому-нибудь в голову разрывной патрон с расстояния в километр, конечно, занятно, но можно еще подобраться поближе и порадовать оппонента нешуточным куском взрывчатки.

Вообще, судя по тому, что мы поняли из личного знакомства с игрой, вместо общепринятых миссий в ней содержатся крупные боевые зоны. Враги координируют свои действия и используют непредсказуемую тактику, танки (от одного взгляда на которые недолго накласть в штаны) утюжат ландшафт, на отдаленных крышах поблескивают блики неприятельских оптических прицелов. Вышеупомянованный фокус на скрытность означает, что Sniper Elite — игра медленная, методичная и сложная. Иными словами, для тех, кто не любит MTV-образное мельтешение. В любом случае, мы вас предупредили.

PSM МНЕНИЕ *Чертовски сложно и меньше всего похоже на стандартный шутер о Второй мировой — с другой стороны, эти стандартные шутеры достали уже так, что дальше некуда. Из особенно приятного? Атмосферные уровни, вид „от лица" пули, кооперативный режим на одном экране и онлайновые перестрелки, в которых вам все равно не поучаствовать по причине отсутствия в России соответствующей инфраструктуры. Если спросите нас, мы бы посоветовали не покупать Sniper Elite, а стрельнуть на выходных у товарища.*

ТОЛЬКО СПОКОЙСТВИЕ: Если выстрелить здесь из чего-нибудь, будет поднята тревога.

ВИЖУ ЦЕЛЬ: Перед тем, как нажать на кнопку, задержите дыхание.

КАРЛСОН: Отсюда очень удобно подсматривать в окна на другой стороне.

НЕ БОЙТЕСЬ: Танк смертелен до тех пор, пока вы не пальнете ему в бензобак.

ХОТЯ ЛУЧШЕ БОЙТЕСЬ: Впрочем танки вы научитесь обделывать.

SNIPER ELITE НАПОМИНАЕТ НАМ О...

Sniper Elite мало похож на стандартный военный шутер. Его создатели черпали вдохновение в других местах...

СЕРИЯ HITMAN
Множество планирования, заботы по сокрытию трупов

СЕРИЯ SPLINTER CELL
Ожидание по несколько десятков минут, инфильтрация, необходимость прятаться в тенях

СЕРИЯ COMMANDOS
Думаем над тем, как отлечь охранников от своего местоположения

СЕРИЯ SILENT SCOPE
Подолгу вглядываемся в оптический прицел, стреляем ваем головы

СЕРИЯ DEER HUNTER
Выслеживаем жертву и... Ну, все как в обычной охоте

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ
МАРКУСА РИДА (ИЗ TRUE CRIME 2)

„Здрасьте, я Макус Рид из True Crime 2: Streets of New York. Я хотел бы обсудить некоторые методы проведения допросов, которые разработчики включили в мою игру под впечатлением от „Карателя". И нет, это совсем не пытки".

ВТОРНИК 12:31
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ: БАР

Наводчик привел меня в бар, чей владелец отказывался давать показания. Я воззвал к его вежливости, но у него начался эпилептический припадок! Бармен начал биться головой о стойку и продолжал делать это безо всякого моего участия в течение минимум 15 минут!

ПОЛИЦЕЙСКОЕ УПРАВЛЕНИЕ

ВТОРНИК 10:48
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ: СКОТОБОЙНЯ

По итогам поступившего звонка я выехал на беседу с подозреваемым. Он не желал коммуницировать, поэтому я вежливо напомнил ему о важности дела. Неожиданно подозревамый споткнулся и упал всем телом в гигантскую мясорубку! О, человеческая неуклюжесть.

ВТОРНИК 15:56
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ: БОЙЛЕРНАЯ

Последний подозреваемый тоже оказался человеком стеснительным. Я сказал, что позвоню его маме и расскажу, что он курит и пьет. После этого подозреваемый так расстроился, что зачем-то сунул голову в доменную печь и провел в таком состоянии несколько минут.

PLAYSTATION EXPERIENCE — В МОСКВЕ

Sony всерьез взялась за продвижение Playstation.

PlayStation. EXPERIENCE

То, что у вас есть Playstation 2, скорее всего, никак не связано с усилиями Sony по этому поводу. Давайте будем честны друг с другом: вероятнее всего, вы купили приставку на Горбушке, а? Ну признайтесь. Мы не будем сильно злиться.

Тем более что ситуация скоро изменится. Первая ласточка: 16, 17 и 18 сентября в Москве в Gaudi Arena состоится шумное мероприятие Playstation Experience. Помимо последних игр на Playstation 2, диджейских выступлений (привезут специального видного диджея Tiesto) и конкурсов, на Playstation Experience будет присутствовать PSP Bar — специальная зона для общения с портативной Playstation, приставкой, без которой ваше дальнейшее существование будет абсолютно немыслимым. Между тем, для гостей мероприятия будут также специальные цены в специальном Playstation-магазине. Все подробности, включая карту проезда, непременно см. на сайте www.psex.ru. Никакого официального отношения к происходящему журнал PSM не имеет — нам просто очень бы хотелось, чтобы приставки Playstation стали в России такой же обиходной вещью, как DVD-проигрыватели. Нет, как VHS-магнитофоны. Потому что нам всем от этого будет только лучше.

GAME PARK
videogames
специализированные магазин

6100р

4950р

7700р

4950р

СЕТЬ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫХ МАГАЗИНОВ ГАРАНТИРУЕТ

- БОЛЕЕ 2000 ИГР В НАЛИЧИИ
- ПОСТОЯННО НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ
- ОГРОМНЫЙ ВЫБОР АКСЕССУАРОВ
- САМЫЕ НИЗКИЕ ЦЕНЫ
- БЫСТРАЯ ДОСТАВКА

(095) 142-5665
(095) 142-5535
WWW.GAMEPARK.RU

Разработчик: Sonic Team **Издатель:** Sega **Релиз:** Зима 2005

SHADOW THE HEDGEHOG

Соник отправляется в дом престарелых. Встречайте его безумного братца-маньяка!

Да, у Shadow имеется нешуточный ствол. Кроме того, если быть точным, он не брат Соника, а его злобный клон, созданный Доктором Роботником. Насчет всего остального не переживайте: Shadow играется тем же манером, что и Sonic Heroes — линейные, но все равно трехмерные ландшафты и дикие аэродинамические трубы-роллеркостеры. Плюс, конечно, автоматы, базуки и пулеметы. Кроме того, по ходу действия нашему герою предстоит решать моральную дилемму: противостоять армии гадских пришельцев (и заполучить Соника в качестве неиграбельного союзника) или плюнуть на человечество и присоединиться к инопланетным гадам. Почему-то мы уже догадываемся, что вы предпочтете.

PSM МНЕНИЕ *Ядро основного сониковского геймплея, к счастью, останется неизменным: забеги на диких скоростях по красивым декорациям. Сильно что-либо испортить включением пушек у Sonic Team получится вряд ли, поэтому на выходе мы с вами почти гарантированно получим занятное времяпрепровождение.*

БЕЗУМНЫЙ ЙОЗЖЫК: Гадские пришельцы понимают только язык выстрелов. Пулями. Из пистолета.

Разработчик: Cranky Pants **Издатель:** THQ **Релиз:** Октябрь 2005

EVIL DEAD: REGENERATION

На третий раз у Брюса Кэмпбелла все получится. Наверное

После двух абсолютно омерзительных игровых „интерпретаций“ „Зловещих мертвецов“ (Fistful of Boomstick и Hail to the King), THQ сменила команду разработчиков, привлекла к производству Сэма Рэйми и решила наконец показать нам всем (и, видимо, самой себе), как делаются приличные игры. И знаете, о какой детали Regeneration они говорят с наибольшей гордостью?.. О дружественном главгерою карлике! Последнего, надо сказать, озвучивает брат Сэма Рэйми Тэд, который ругается таким страшным матом, что покраснел бы и пьяный матрос — если вы хоть сколько-нибудь понимаете по-английски, получите мало с чем сравнимое удовольствие. Кроме чисто эстетического удовольствия, карлика можно швырять в монстров или в прочие детали обстановки, после чего сатанински смеяться. На этом, впрочем, список инноваций подходит к концу. Все остальное — стандартный микс пальбы, распиловки бензопилой и идиотских (в хорошем смысле этого слова) шуток.

PSM МНЕНИЕ *Вообще-то, почти никакими надеждами по этому поводу мы себя не тешим. Карлик этот, на самом деле, совершенно идиотский. Стрельба ничего, но не более того. Почти забавно. Особенно когда начинается ближний бой. До Devil May Cry, впрочем, — как до Китая противоестественным образом.*

БУМ-СТИК: В силу ряда контрактных обязательств мы не можем показывать вам кровищу.

■ **Разработчик:** Yukes ■ **Издатель:** THQ ■ **Релиз:** Осень 2005

THE SUFFERING: TIES THAT BIND — САМАЯ КРОВАВАЯ ИГРА-2005

При участии ученых профессоров из журнала PSM.

ДОКАЗАТЕЛЬСТВО 1

ДОКАЗАТЕЛЬСТВО 2

ДОКАЗАТЕЛЬСТВО 3

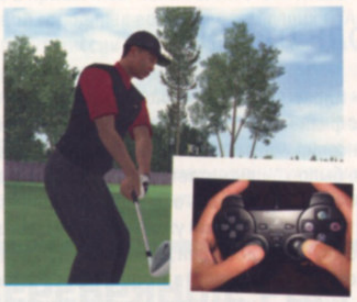
ДОКАЗАТЕЛЬСТВО 4

■ **Разработчик:** Electronic Arts ■ **Издатель:** Electronic Arts ■ **Релиз:** Октябрь 2005

„А ВЕДЬ Я МОГ БЫ СТАТЬ БОКСЕРОМ!.."

Культовый гольфмейстер Тайгер Вудс показывает нам фокус..

„Хотите сильного удара? Просто поведите правую рукоятку джойстика вверх. Но учтите — бить надо как можно скорее, а то пропадет сила замаха!"



„Правая рукоятка следует движениям клюшки: сначала замах, потом удар в нужном направлении. Не забудьте разучить круговое движение".

„Левая и правая рукоятки при ударе закручивают мяч в соответствующем направлении. Чтобы я не загнал его в озеро и не выглядел болваном".

„У меня нет специального кэдди-боя, зато есть супергеройский режим зрения, показывающий идеальную траекторию полета мяча".

„А это... Стойте, это даже не я! И не один из новых реальных игроков вроде Ви Джея Сингха. Это же старина Джек Николсон!!!"

ОБРЕЗКИ

CRAZY FROG RACER

Коллектив журнала PSM и всего издательского дома Mediasign искренне желает авторам этого говнючего убожества в полном составе гореть в аду. Ничего отвратительнее Crazy Frog'а в целом мире потому что нет. Игра должна быть тоже преотвратной.

HITMAN В КИНО

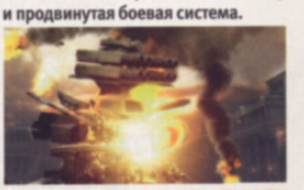
Лысый Вин Дизель исполнит главную роль в киноадаптации приключений лысого Киллера 47. Почему продюсеры решили, что на роль бледного тощего 47-го идеально подойдет перекачанный загорелый питбуль, мы понимать отказываемся.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

У свежего МК будет сюжет: в образе Лю Кэнга или Кунга Лао (первый добрый, второй наоборот) вы пойдете путем боевых искусств. Обещаны также старые друзья Саб-Зеро и Скорпион — к сожалению, в неиграбельном виде.

GAUNTLET: LEGENDS

Еще один 3D-ремейк классического экшна столетней давности. На сей раз обещаны ролевые элементы, онлайновый „кооперативный" режим, шесть классов персонажей на выбор и продвинутая боевая система.



KILLZONE 2 ОТМЕНЕНА?!

Нет-нет, не ТА Killzone 2, трейлер которой см. на DVD, а сиквел для PS2. Sony решила вместо этого сконцентрировать все свои усилия на версии для Playstation 3. И, знаете, слава богу.

WWW.GAMEPOST.RU

PSP Акселератор

24 VIRTUA TENNIS
Лучшая игра для PSP — факт! — и мы ЕДИНСТВЕННЫЙ журнал в мире, который ее прошел до конца.

26 MIDNIGHT CLUB
Одна из лучших игр на PSP и мы один из немногих журналов, прошедших ее до конца.

28 DEAD TO RIGHTS 2
Довольно средняя игра и нам более-менее наплевать, кто, кроме нас, прошел ее до конца.

ПИРАТЫ ДОБРАЛИСЬ ДО PSP!

Хакеры распотрошили свежайшую консоль от Sony...

Когда вы читаете эти слова, идет война. Sony ополчилась на всемирных хакеров, наводнивших сеть нелегальными PSP-играми, и пытается восстановить (относительный) порядок, сопутствоваший жизненным циклам PSone и PS2. К сожалению, эту войну корпорации не выиграть.

Причина? Превосходная, дружелюбная, удобная в обращении PSP. Результат? Полная невозможность запретить хакерам создавать собственные программные продукты или, что еще хуже, бесплатно раздавать коммерческие игры для PSP.

Краткая история вопроса. Ранее единственным способом загрузить данные в вашу PS2 (или PSone) был диск — диск, произведенный только Sony.

Альтернативный способ — пиратские диски — был связан с физической модификацией консоли, т.е. с „чиповкой". Дело это было не только геморройное, но и весьма противозаконное.

С PSP ситуация радикально другая. Дело в том, что Sony позволила приставке проигрывать данные с карты памяти — обыкновенной Memory Stick, чьи объемы сейчас составляют до 1Гб (это больше емкости обычного диска с PS2-игрой). А все, что нужно сделать, чтобы загнать данные на карту памяти — это подключить ее к ПК. Который почти наверняка подключен к Интернету. Видите проблему?

Изначально намерения Sony были благими: чтобы девелоперы выкладывали дополнения и мини-игры в Интернет, откуда приставка закачивала бы их по wi-fi. Однако, планы хакеров были другими. Замороченный паззл Lumines (в момент, когда вы читаете эти строки, игра должна быть официально доступна в России) уже несколько месяцев доступен для бесплатной (и незаконной) загрузки на определенных сайтах. Каждый, у кого есть ПК, Google и мозг, способен за пять минут добыть все необходимые утилиты для ее запуска.

Еще одна проблема — огромное количество ретро-эмуляторов, посредством которых классические игры можно запускать на PSP. Результат? Гигантское количество классических аркадных и приставочных игр, доступных для закачки на вашу карту памяти. Сейчас, например, особенно популярна PSP-эмуляция Quake. Следуя простым инструкциям (поместите определенные файлы в определенные папки Memory Stick), игра запускается за три минуты. За вычетом некоторых глюков и (на текущий момент) отсутсвия звука, все работает отлично.

Ответ Sony? Апгрейд системного софта PSP: а именно, программный запрет запуска на приставке эмуляторов. Последние американские PSP-игры (Midnignt Club 3, Dead to Rights 2 и т.д.) отказываются запускаться, если на вашей приставке не установлена система версии 1.5. Соответствующий апгрейд находится на дисках с играми.

Игра окончена? Не так быстро. Система 1.5 уже взломана и ситуация для Sony стремительно ухудшается. У PSP есть все шансы погрязнуть впиратстве.

PSM МНЕНИЕ *Единственный вариант событий для Sony — постоянно апгрейдить системный софт — и заставлять вас загружать его перед запуском новейших игр. Хакеры, естественно, будут его постоянно ломать. Честно говоря, нам кажется, что Sony придется смириться с положением вещей — эту битву им не выиграть.*

//СЕЙЧАС, НАПРИМЕР, ОСОБЕННО ПОПУЛЯРНА PSP-ЭМУЛЯЦИЯ QUAKE//

ПОРНО НА PSP

Отличные новости! Гонконгские порномагнаты производят (без согласия Sony, естественно) соответствующие фильмы для просмотра на PSP. Содержащиеся на этих UMD картинки и фильмы имеют мало общего с тем, что принято понимать под словами „электронные развлечения". Хотя...

ОБАЛДЕТЬ: Даже не верится, что все это возможно на PSP.

ДИЗАЙН: Кажется, у Тони будет собственное жилище.

ИМПОРТ PSP СТРОГО ЗАПРЕЩЕН SONY

Поскольку Sony намерена начать европейские (и российские) продажи PSP только через ДЕВЯТЬ МЕСЯЦЕВ после японского релиза, не стоит удивляться тому, как процветают импортеры — PSP продается даже на Савеловском рынке. И если на Савеловский рынок Sony пока плевать, то на европейских импортеров — уже нет. Именно поэтому соответствующие британские сайты недавно получили официальные требования от юридического департамента Sony немедленно прекратить торговлю ввезенными из Японии и США PSP. Однако, британский импортер Electricbirdland.co.uk намедни нанес ответный удар: граждане заявили, что Sony не имеет права на использование аббревиатуры PSP — а потому и не имеет право ничего никому запрещать. Суд, впрочем, доводов не принял и приставки продавать все равно запретил. Что любопытно, ответчик на самом деле был прав: Sony не владеет в Англии правами на использование аббревиатуры PSP, поэтому на всех коробках будет стоять полное название: Playstation Portable.

ФОРМУЛА 1 НА СТАРТЕ

За считанные минуты до сдачи этого номера в печать мы наложили руки на финальный код Formula 1 от Sony. Первые впечатления? На удивление мощно. Управление осталось сильно упрощенным (машины, как бы это сказать, приклеены к трассам, перевернуться невозможно), зато во всем остальном заметен вполне адекватный реализм. Имеется вменяемая модель повреждений, эффекты погоды и даже сносный искусственный интеллект гонщиков. Вы будете сильно удивляться, но все это еще и умудряется быстро работать. Короче, полноценная рецензия — в следующем номере!

GTA: LIBERTY CITY STORIES — СКОРО В РОССИИ!

И случится это гораздо скорее, чем вы думаете.

Видели шоты? Уверены, вы не будете спорить — PSP-версия GTA выглядит АБСОЛЮТНО ИДЕНТИЧНО PS2-версии. Но у нас есть и еще более замечательные новости. Как выясняется, игра станет доступна в России едва ли не через несколько недель после сентябрьского запуска PSP. На старте приставки Rockstar выпустит Midnight Club 3, выйдет несколько недель — и уж тогда запустит портативную GTA. Как нам стало известно из заслуживающих доверия источников, случится это в конце сентября — начале октября. Аж не верится.

PSP-версия имеет место быть в Liberty City (как вы, вероятно, догадались из ее названия) в середине 90-х годов. Мы играем за уменьшенную версию мобстера Тони Киприани из GTA3. Никаких уровней в привычном понимании этого слова не будет — огромный живой город, как во всех предыдущих GTA. Возможно, чуть покороче будут миссии — ну, чтобы вы успевали заканчивать их в метро по дороге на работу.

Больше никаких новостей; однако же мы надеемся выдать вам рецензию не далее как в следующем номере.

PSM МНЕНИЕ *Выглядит отлично, но мы немного беспокоимся по поводу времени загрузки и манипуляции камерой без правой аналоговой рукоятки. Хотя мы верим Rockstar, конечно.*

СЕРЕБРЯНЫЕ PSP!

Намедни Sony официально анонсировала намерение выпускать PSP белого цвета, но останавливаться на этом мы им не рекомендуем. Вот, например, выдуманная нашими гениальными дизайнерами серебристая PSP — отличная, правда? Мы еще слышали о планируемой к Рождеству розовой версии — типа, для девочек. Типа, конечно, спасибо. Но мы все равно предпочитаем черное.

ВНИМАНИЕ!

ВСЕ О PSP

В следующем номере (в продаже 29 сентября) вы найдете абсолютно ВСЕ, что необходимо знать о PSP. Приурочено это будет, разумеется, к официальному сентябрьскому запуску приставки в России. Не вздумайте пропустить свежий номер!

МИР ГЕЙМЕРА: А представляете, как было бы круто — PSP с деревянными панелями?!

GAME PARK videogames специализированные магазины

СЕТЬ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫХ МАГАЗИНОВ ГАРАНТИРУЕТ

- БОЛЕЕ 2000 ИГР В НАЛИЧИИ
- ПОСТОЯННО НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ
- ОГРОМНЫЙ ВЫБОР АКСЕССУАРОВ
- САМЫЕ НИЗКИЕ ЦЕНЫ
- БЫСТРАЯ ДОСТАВКА

(095) 142-5665
(095) 142-5535

WWW.GAMEPARK.RU

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ

Спорим, вы даже не думали, что спортивный симулятор может обладать интенсивностью Tekken 5?

PSM ЗОЛОТО

ШИРОКИЙ ЭКРАН: Кажется, PSP была придумана для теннисных симуляторов.

КРАСОТЫ: Только посмотрите на это. Уровень деталей потрясает.

СНОВА ВОСТОРГ: Смотрите, не перепутайте с телетрансляцией.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

Шарапова и, что главное, Мыскина — в ваших руках! (Про Мыскину мы наврали)

На весенней E3 мы дефилировали вокруг стендов с PSP, надеясь как-нибудь разбудить в себе аппетит. Миновав не одну сотню голоногих PR-сирен, пытавшихся впарить нам NFSU Rivals, Lumines и Ape Escape, мы пришли к страшному пониманию: все эти игры давно уже стерлись в наших PSP до дыр. „Ну, делать здесь явно больше нечего, — хором подумали мы. — Пойдем-ка мы в направлении PS2: там показывают Soul Calibur III". Но в эту самую минуту наши утомленные джет-лагом взоры упали на стенд с надписью Virtua Tennis. Получасом позже стало ясно — Virtua Tennis World Tour спас нас от страшного разочарования!

И вот теперь, угнездившись в городе-герое Москве с законченной версией в нашей PSP, мы еще раз убеждаемся в верности первого впечатления. В отличие от Анны Курниковой, разработчики Sumo знают, что такое хороший теннис. Во времена, когда у Acclaim еще были деньги, лицензия и будущее, они соорудили отличнейшую Virtua Tennis 2 для PS2 — помимо всего прочего, игра содержала лучшую физику мяча из всех, что мы когда-либо видели. И повторимся еще раз: PSP-итерация превзошла все наши наилучшие ожидания. Анимация, в частности, совершенно невменяемо прекрасна. Подачи особенно увесисты (обратите внимание, как неспешно взмывают они в воздух и с какой адской силой отправляют мяч в направлении оппонента), но и кроме них есть, на что посмотреть: теннисисты отбивают даже самые безнадежные удары с такой грацией, что мучительно краснеет чемпион по прыжкам вбок с пистолетами Max Payne. Что приятнее всего, игроки откликаются на нажатия кнопок самым идеальным из всех возможных образов. И что еще приятнее, этих кнопок (не считая собственно перемещения по корту) всего три. Нет, правда. Это просто гениально.

//ЧТО ПРИЯТНО, КНОПОК ВСЕГО ТРИ. НЕТ, ПРАВДА. ЭТО ГЕНИАЛЬНО//

Впрочем, запускать матч за матчем нас заставила не только потрясающая система управления. В Virtua Tennis World Tour имеется огромное количество вещей, которыми можно себя занять. Мы уже прожужжали вам все уши тем, как для PSP-игр важно быть моментально доступными и уметь вознаграждать своих пользователей даже за короткие, на несколько минут, забеги. Virtua Tennis в этом

СПЛИТ-СКРИН: Wi-fi соединение работает безупречно.

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Sumo
Издатель: Sega
Игроков: 1-4
Карта памяти: 1100 Кб

ПАСПОРТ
Спорт
Привыкание
Лицензия
Сеть

ВКРАТЦЕ
- 16 игроков, включая Шарапову, Федерера и Сампраса.
- Объемистый режим World Tour.
- Многопользовательские матчи с участием до 4 игроков.

ЕСЛИ ЧТО
На тему чего поумничать за пивом.
„А вы знаете, что самый первый Уимблдон состоялся в 1877 году для аудитории всего в 200 человек?"

МИНИ-ИГРЫ

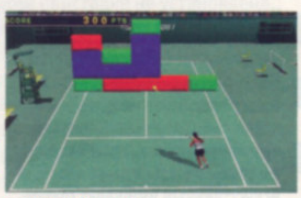
Ни один из спортивных PSP-проектов не может считаться таковым без коллекции мини-игр..

Blockbuster — Типа тетриса, но с теннисным мячом. И еще похоже на arcanoid. Короче, забавно.

Fruit Dash — Специальная пушка стреляет в вас фруктами, которые нужно отбивать.

Blocker — Как Blockbuster, но наоборот: свою стену нужно защищать от мячей с другой стороны корта.

Balloon Smash — Дикая, но симпатичная забава с воздушными шариками.



ЗДРАВСТВУЙ, ТЕТРИС: Или здравствуй, Arkanoid — как вам больше нравится.

МММ, ЕДА: Фрукты добавляют очков, бургеры — отбирают. Все как в жизни.

НОВЫЕ ЛИЦА

Новый Virtua Tennis содержит 16 новых теннисистов — со всей полагающейся реальной статистикой. У нас один вопрос: ГДЕ МЫСКИНА?!

Даже не вошла в первую сотню ракеток мира. Наверное, она очень перспективна.

1-я ракетка мира среди женщин. Вышла в финал Уимблдона-2005, но проиграла.

1-ракетка мира среди женщин. Теннисная машина, как его прозвали в прессе.

34-я ракетка мира. Кроме всего прочего, его отец дружит со Шварцнеггером.

25-я ракетка мира. Выглядит почти так же хорошо, как Шарапова.

23-я ракетка мира. Единственный сколько-нибудь сносный британский теннисист.

4-я ракетка мира. Австралиец, не расстающийся с бейсболкой. Наверное, у него лысина.

30-я ракетка мира: Прыткий испанец по прозвищу Комар.

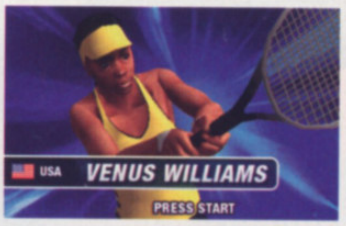
18-я ракетка мира. Обладатель одной из самых мощных подач в современном теннисе.

22-я ракетка мира. Подающий немалые надежды энергичный француз.

3-я ракетка мира. Немного похож на Стиффлера из „Американского пирога".

2-я ракетка мира среди женщин. Наша Маша, что тут еще сказать.

27-я ракетка мира. Малоизвестная чешскоподданная — восходящая звезда.



8-я ракетка мира. Половинка сестер Уильямс выиграла Уимблдон-2005.

Божественная итальянка в лучше сотне игроков не значится. Зато красивая.

3-я ракетка мира. Широкоплечая француженка с мощнейшим замахом.

смысле практически идеален — см. хотя бы мини-игры (подробнее о них рассказано в окрестном врезе), за которыми можно отвлечься от полноценных матчей. Если вам почему-либо этого захочется.

Вернемся на корт. Симуляторная сторона Virtua Tennis World Tour в равной степени заточена под хардкорных профессионалов и новичков: компьютерные оппоненты выстроены в порядке нарастания сложности, и, уделав Пита Сампраса, вы можете готовиться к матчам с живыми пользователями по wi-fi. Новичкам в такие матчи лучше не соваться: вероятнее всего, вас раздраконят в первые же несколько секунд такими ударами, которые вы даже не считали возможными — здесь велик риск грязно выругаться и расколотить драгоценную PSP о ближайшую стену. Но это и есть одна из сильных сторон World Tour — вы постоянно совершенствуетесь. Даже когда вам кажется, что лучше некуда, найдется игрок, который докажет обратное. Wi-fi соединение работает, опять же, гениально: можно даже играть двое на двое, для чего потребуется только одна копия Virtua Tennis World Tour (но, конечно, 4 PSP). Действо остается таким же безупречным, как пр игре с компьютером, хотя мы заметили определенное торможение в некоторых случаях. Это, впрочем, обычная проблема wi-fi-соединений, и чем меньше вы будете обращать внимание на такие вещи, тем лучше.

Для соло-игроков предусмотрен режим World Tour, от которого можно не отрываться неделями. Собственноручно конструируем персонажа и ведем его за руку по теннисным чемпионатам всего мира, выигрывая награды и зарабатывая деньги. Со временем можно „прокачивать" свои навыки, как в РПГ. Противостоять желанию запустить еще один, последний матч/турнир/сезон совершенно невозможно.

Virtua Tennis World Tour — максимум тенниса в вашем кармане. 16 персонажей (см. ростер вверху страницы), бестолковые, но крайне забавные теннисные мини-игры и всеохватный карьерный режим — вы будете играть, играть и играть. На сегодняшний момент это главная игра для вашей PSP.

Илья Ассмастер

ПОСМОТРИТЕ НА ТЕНИ: Нет, в это просто невозможно поверить.

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Симулятор, аркада и просто отличная игра.
- Ну, если вы НЕНАВИДИТЕ теннис... то вам все равно понравится.

ГРАФИКА
+ Шарапова в цифровом виде выглядит отлично.
- Некоторые анимации бега небезупречны.

ЗВУК
+ Все полагающиеся удары и выкрики.
- Но и все. Хотя большего игре и не нужно.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
При желании от Virtua Tennis World Tour можно не отрываться года три.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
NBA STREET: SHOWDOWN

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
НИЧЕГО НА PSP

Virtua Tennis World Tour

Абсолютно необходимая покупка для PSP. Идеальное сочетание симулятора и увлекательной аркады.

91

PIMP MY RIDE

Все без исключения элементы „взрослой“ версии переместились к вам в карман. Включая заставки про гаражных латиносов, настойчиво называющих вас „esse“. Включая, конечно же, тюнинг. Модификации можно подвергнуть все, поэтому вашей самой главной проблемой снова будет необходимость мучительно выбирать между турбиной под капот для скорости и позолоченными насадками на выхлопные трубы для эстетического удовольствия. Главное помнить: на стоковой тачке в многопользовательские игры лучше не соваться — засмеют и прозовут идиотским лохом.

ЭСКАЛЕЙД: икона американской автопромышленности и базовый гангстамобиль.

ЛЕКСУС: как всем известно, хорошая машина должна быть японской.

MIDNIGHT CLUB 3

Стритрейсинг — дерьмо. Поздравляем, теперь его у вас полные карманы...

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Rockstar
Издатель: Rockstar
Игроков: 1-6
Карта памяти: 736 Кб

ПАСПОРТ
За рулем
Сиквел
Аддикция
Сеть

ВКРАТЦЕ
- Точная копия версии для PlayStation 2.
- Многопользовательские заезды на деньги.

ЕСЛИ ЧТО
На тему чего поумничать за пивом.
„Рекорд скорости на земле установлен англичанином Энди Грином, и это 763 мили в час“.

Расслабьтесь: говно — это стритрейсинг по московским улицам на прогнивших насквозь „Жигулях“ с шахматным флагом на лобовом стекле, синими „писалками“ и прочими атрибутами фатального поражения головного автолюбительского мозга. Стритрейсинг в играх от нашей любимой Rockstar — это, наоборот, сладкая и аппетитная конфетка. Если вкратце, Midnight Club 3: Dub Edition до сих пор крепко держит нас за сердце: это, пожалуй, самая сбалансированная и честная с игроком автомобильная аркада на нашей памяти. И вот теперь мы получили возможность не расставаться с нашей любимой автоаркадой ни на минуту.

Версия для PSP не отличается космическими скоростями Wipeout Pure или плавностью Ridge Racer, но в одном вы можете не сомневаться: Midnight Club 3 наравне соревнуется за ваши кошельки с этими уважаемыми гоночными тайтлами. Потому что все очень дорого и красиво. Сан-Диего, Атланта и Детройт бережно перенесены из материнской версии практически без изменений. Первые полчаса вы будете просто кататься по улицам, поражаясь сексуальному сиянию неона и отражениям машин на мокром асфальте. Затем начнете искать различия, и максимум, что вам удастся обнаружить — отсутствие некоторых объездных путей на окраинах городов. После чего вам на голову сваливается страшное разочарование. Машины нельзя повредить. Нельзя даже поцарапать. Это катастрофа? Не будьте занудами! Иногда нужно уметь довольствоваться тем, что есть. Тем более что это первая Midnight Club на PSP, и авторам нет совершенно никакой нужды выкладывать все козыри сразу. В общем, если с вами все в порядке, то свалившееся на голову разочарование быстро сходит на нет. Точно таким же образом не доставляет значительных неудобств более примитивный, чем на PS2, эффект размытия. Он присутствует на экране часто и помногу — в Midnight Club 3 не принято пренебрегать кнопкой нитроса. А вот плавности движку и правда не хватает. Ни в коем случае не играйте вблизи от телевизора, где крутится „взрослая“ Midnight Club 3: разница в плавности хода слишком очевидна, и это может испортить вам настроение.

Впрочем, оставим рассусоливания. Стоит ли тратить время и деньги на Midnight Club 3 для PSP?

//ОСОБЕННО ЕСЛИ ВЫ ПРАКТИКУЕТЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКУЮ ИГРУ//

КОРОТКАЯ ДОРОГА: чтобы доминировать в длительных заездах, необходимо регулярно срезать дворами и помойками.

СУПЕРПРИЗ: чтобы заработать на такую красавицу, нужно в совершенстве освоить тележки попроще.

ГОРОД ЖДЕТ

Многообразие игровых режимов Midnight Club 3 позволяет играться в эту игру очень долго. Здесь есть все, начиная с классических заездов по чекпойнтам, и заканчивая тактической игрой за звание самого сообразительного прокладчика хитрых городских маршрутов — это когда вам нужно собрать все чекпойнты на карте в любой удобной последовательности. В этом режиме нечего делать людям с топографическим кретинизмом. Мы предупредили!

МОТОЦИКЛЫ: равноправно существуют с машинами во всех игровых режимах.

ЛАМБО: вершина вашей карьеры как уличного гонщика — круче ничего нет.

В ТЕСНОТЕ: чтобы эффектно промчаться по узким переулкам, нужно знать все повороты и изгибы наизусть.

О, да. Особенно если вы практикуете многопользовательскую игру. Потому что сетевой режим у Rockstar получился особенно замечательным. В нем правят простые и понятные эмоции. Перед заездом вы делаете ставки, и угроза потерять заработанные упорным трудом ненастоящие деньги подстегивает вас перед каждым поворотом. Денежная модель во всей ее красе, грубая, но эффективная находка дизайнеров, заставляющая ваши руки потеть с удвоенной силой.

Midnight Club 3 для PSP получилась именно такой, как мы и ожидали. Не в том смысле, что по этому поводу следует незамедлительно выстрелить в потолок пробкой от шампанского. Оправданные ожидания в нашей индустрии — штука двоякая. С одной стороны, разработчики вас нигде не обманули; с другой — они не смогли вас удивить. В случае с PSP получается вообще неприятно: слишком просто представить карманную версию какого-нибудь PS2-тайтла, пройденного вдоль и поперек. И слишком сложно заставить себя во все это еще раз поиграть со слегка упрощенными спецэффектами и геометрией. Поэтому тем, кто играл в Midnight Club 3 на PS2, следует подумать о покупке дважды. Счастливцам, не знакомым с серией, думать не стоит вообще — еще долго ничто не сможет сравниться с Midnight Club 3 с ее тюнингом, большими городами и феноменальным аркадным драйвом. **Михаил Бескакотов**

НИТРОС: добавляет к вашему табуну под капотом пару сотен дополнительных лошадей.

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Быстро и азартно. Большой выбор... всего. - Не так плавно, как вы привыкли на PS2.	+ Отличные спецэффекты и детализация. - Машины нельзя повредить.	+ Саундтрек, что называется, качает. - Но мог бы качать еще сильнее.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Если вы с интересом относитесь к тюнингу автомобилей ради собственного удовольствия, она вас долго не отпустит.

МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ

ПАПИНЫ ЖИГУЛИ

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ

NFSU: RIVALS

Отдушина для приверженцев религии автотюнинга. Отличная автоаркада. Доктор — прописал.

87

ГРУППА В КРОВИ

Едва ли не самая занятная фича Dead to Rights Reckoning — многопользовательские битвы по Wi-Fi. Настраивать их очень просто: до четырех PSP находят друг друга, участники выбирают уровень — и вперед! Доступно все оружие и почти все игроцкие модели из сюжетного режима. Есть и некоторая ложка дегтя: у игры меленный движок, многие матчи нещадно тормозят. Впрочем, все равно неплохо.

ВАЙ-ВАЙ: Битвы преимущественно происходят в окружении коричневых коробок.

DEAD TO RIGHTS RECKONING

Может ли косметический ремонт спасти агонизирующую серию?

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: Rebellion
Издатель: Namco
Игроков: 1-4
Карта памяти: 144 Кб

ПАСПОРТ

Экшн | Сеть | Кровища | Легко

ВКРАТЦЕ

- Играем за Джека Слэйта и немного за его боевую собаку по кличке Тень.
- По wi-fi можно устраивать deathmatch в количестве до 4 человек.
- Все очень жестоко — кровищи авторы не пожалели.

ЕСЛИ ЧТО

На тему чего поумничать за пивом.
„Полицейские собаки отлично помогают разыскивать взрывчатку. Которую они, впрочем, иногда путают с сахарной пудрой — и наоборот. Так что лучше не берите с собой в аэропорт пончики".

Если вы перевернете несколько страниц до раздела рецензий, то непременно узнаете, что PS2-версия Dead to Rights нас, мягко говоря, не впечатлила. На самом деле, она обладает драйвом и внешностью старой пожарной лошади. Больной всеми мыслимыми неприличными болезнями. Но, знаете, PSP-версия существнно лучше. (Хотя, может, это потому, что в последнее время на приставке не выходило почти совсем ничего — это мы безрыбьем измучались.) Хотя в Dead to Rights Reckoning нет абсолютно ничего нового, энергичный экшн идеально вписывается в формат портативной Playstation. Это потому что а) уровни невелики (идеально для поездок в метро или там ожидания в очереди) и б) в наличии имеется отличный беспроводной deathmatch. По части геймплея не изменилось практически ничего. Камера выпендривается столь отчаянно, что ей хочется свернуть шею: перескакивает, в частности, из третьего в первое лицо как раз тогда, когда вам меньше всего это нужно. Сценарий, как бы это сказать, рудиментарный: гады покрали девушку, Джек (это как по-русски Вася) отправляется ее спасать. Действие лучше всего характеризуется словом „монотонно". Кое-что, впрочем, занятно. Джеков пес теперь — на редкость кровожадная тварь, на счет раз выдирающая преступникам глотки. На более глобальном уровне, чуть приглушена сложность — игре это пошло только на пользу. Относительно визуальной стороны дела: графика функциональна, не более того. Все подобающе мрачно и даже некоторым образо атмосферно. Дело портит только идиотский главный герой, который умеет передвигаться только невыносимо м-е-д-л-е-н-н-о-о-о-о — как сквозь кисель. Тем не менее, ломать нападающим конечности и иным образом попирать Женевскую конвенцию весело как никогда. Словом, Джеков визит на PSP вернул нам немного веры в сериал Dead to Rights. Давайте теперь дружно надеяться, что Take Two соорудит нормальную карманную конверсию нормального Max Payne. **Владимир Оргия**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Зажигательный кинематографичный экшн... - ...страдающий от собственной унылости и монотонности.	+ Slo-mo и взрывы — это всегда хорошо. - Камера отличается практически полной невменяемостью.	+ Арсенал Джека рявкает относительно убедительно. - Персонажи в видеовставках в основном молчат.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Сюжетный режим живет недолго. Зато бывает весело побегать с друзьями по wi-fi.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
RENGOKU

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
SPIDER-MAN 2

Освежающая порция бестокового огнестрельного веселья. Неплохой способ убить несколько часов — и армию преступникоффф.

66

PC GAMER

Журнал для взрослых и умных

ЧИТАЙТЕ В ОСЕННЕМ НОМЕРЕ: PC GAMER

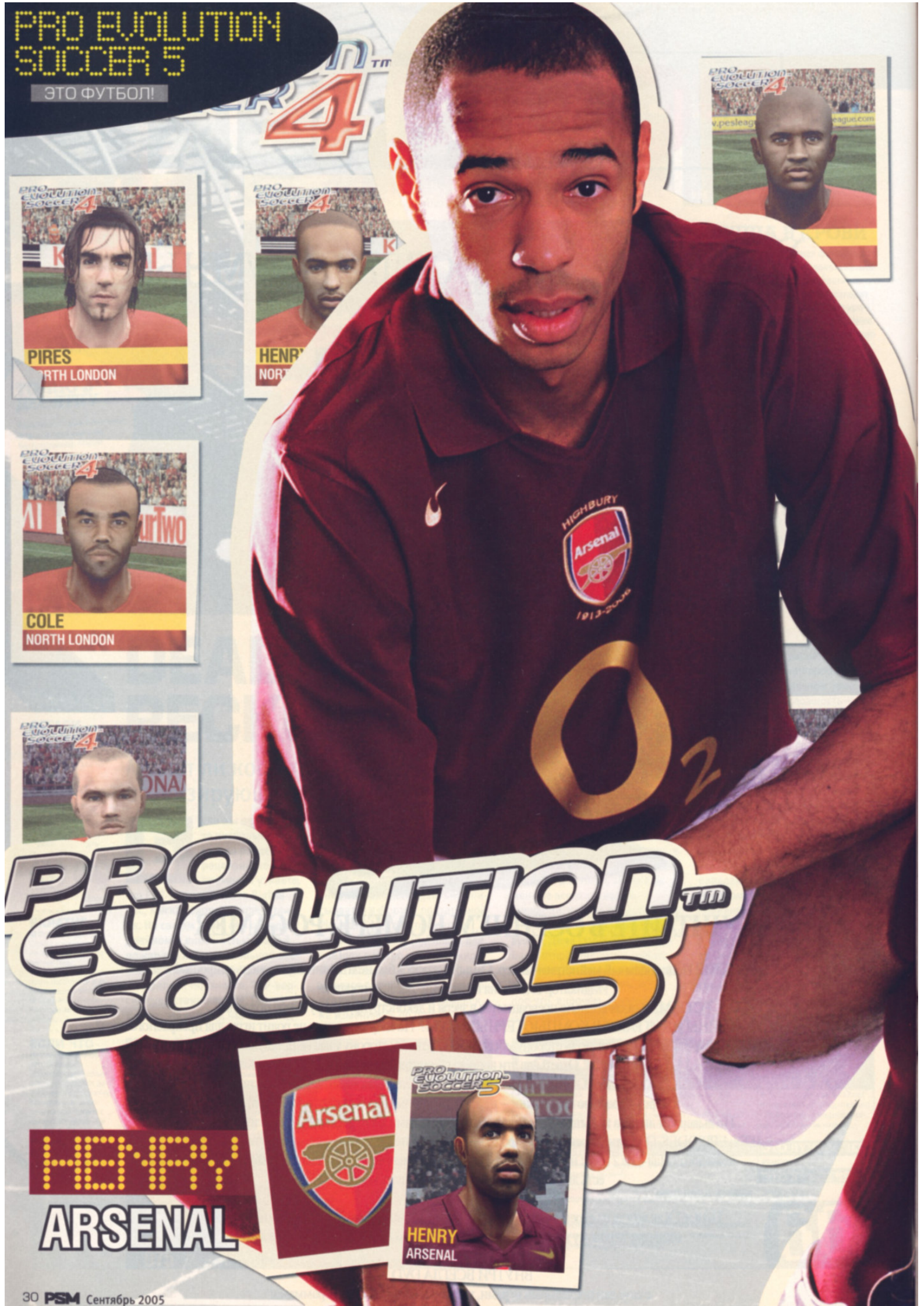
ВИВИСЕКТОР. Национальный мейнстрим-шутер. Самый, казалось бы, незатейливый, но очень непростой жанр.
Индикатор состояния индустрии. Все ли в порядке?
PC GAMER окончательно превращается в зверя и деконструирует игру о себе подобных.
ПОЧЕМУ ЖЕНЩИНЫ НЕ ИГРАЮТ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ? Почему индустрия не родит игры для прекрасного пола?
Возможна ли полноценная жизнь по ту сторону монитора, если по эту сторону у вас не прощупываются тестикулы?
Ответы на эти вопросы – внутри журнала.
СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ OPERATION FLASHPOINT. Ключевая милитари-серия готовится
к марш-броску по ваши души – в разработке целых несколько продолжений.
Но выдержит ли игра испытание свободой и динамическими кампаниями? Ответ – только у нас.
SIN: EPISODES. Очередным секретным проектом тысячелетия у нас оказалась именно вот эта вот игра.
Технология Half-Life 2 плюс незаурядный формат повествования – PC GAMER пытается понять,
есть ли у всего этого какие-нибудь шансы на успех.

ПЛЮС! Как всегда на своем месте вас ожидают постоянные рубрики, посвященные самому
горячему игровому железу и самым модным играм для мобильных телефонов.

ВНУТРИ ВСЕГДА DVD
с самыми последними играми, модами и полезными программами!

PRO EVOLUTION SOCCER 5

ЭТО ФУТБОЛ!



ARSENAL FOR EVER!

„Норт Лондон“? „Олд Фирм Грей“? Или „Вест Лондон Блю“? ремя этих вымышленных футбольных клубов закончилось! В новом PES5 вы увидите только настоящие команды, игроков с громкими именами и обширные возможности мультиплеера.

Мы играли в него, любили и проклинали, удивлялись многим, очень многим дополнениям к нему, но теперь вам следует знать о Pro Evolution Soccer 5 только одну вещь. Нет, мы имеем в виду не Тьерри Анри, хотя именно он на пару с капитаном „Челси“ Джоном Терри будет заниматься продвижением PES5 в массы. Речь о том, что надето на Тьерри Анри. Зоркие футбольные фанаты сразу догадаются, что это новая форма „Арсенала“ на сезон 2005 — 2006 года. Неплохо, правда? Konami удалось заполучить лицензию на использование в игре всей атрибутики Арсенала: от флага клуба до логотипов спонсоров. Но они на этом не успокоились. Теперь в Pro Evolution Soccer есть „Челси“ (бывший West London Blue), „Селтик“ (бывший Old Firm Grey), и „Рейнджерс“ (Old Firm Blue). И еще какой-то шведский клуб, о котором мы понятия не имеем, а также... Впрочем, давайте скажем просто: в истории Pro Evolution Soccer наступил переломный момент.

Хотя лицензирование сложно назвать идеальным — мы все еще будем играть против McCresta United (под этим псевдонимом в PES5 выступает „Манчестер Юнайтед“, если только новый хозяин „МЮ“ Глейзер уже не переименовал клуб) на вымышленном стадионе „Трэд Брикс“, — но первый шаг в очень важном направлении уже сделан. Если все пойдет, как надо, то вполне реально, скажем, в PES7 на PS3 увидеть всю английскую премьер-лигу в полном составе. А благодаря отличному редактору PES, который стал еще более удобным, вы сможете сформировать клубы даже получше тех „звездных“ составов, что могут позволить себе реальные футбольные магнаты. Правда, для этого вам придется либо изрядно потрудиться, либо воспользоваться Интернетом.

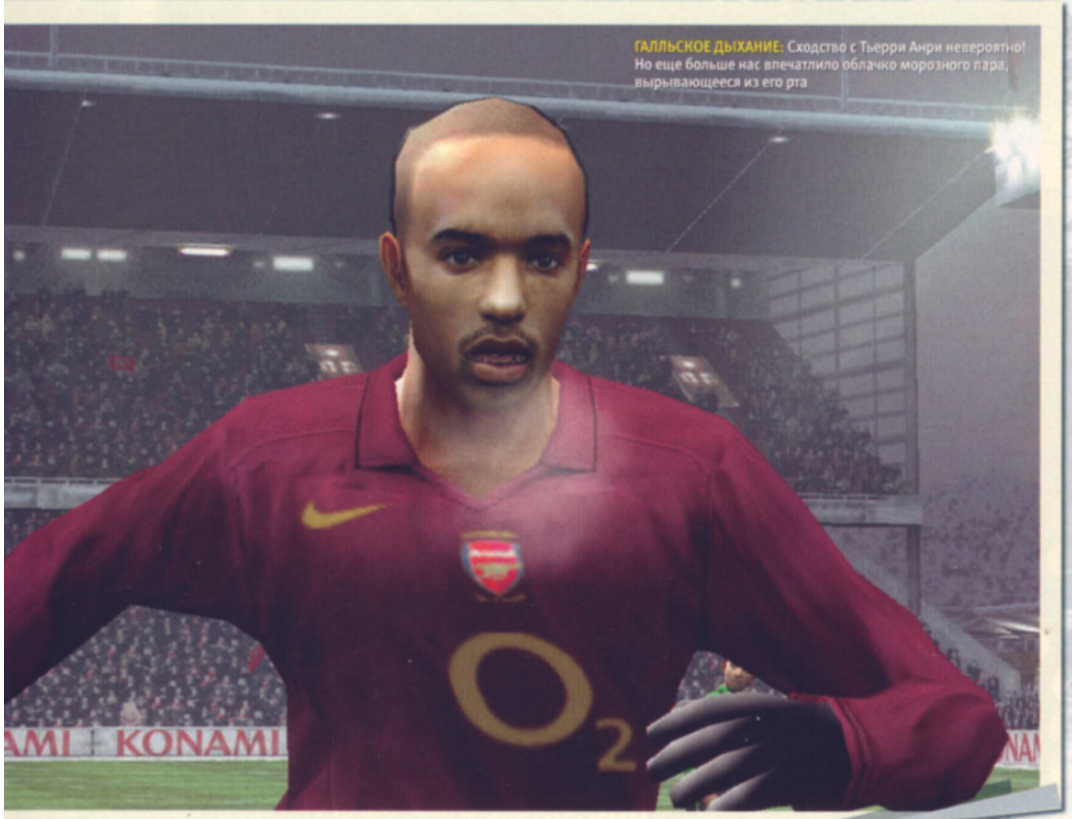
PRO EVOLUTION SOCCER 5

ЭТО ФУТБОЛ!

ВЫШЕ ГОЛОВУ: У играющего головой гораздо меньше шансов нанести прицельный удар, когда ему не хватает времени на обработку мяча или если его атакуют защитники.

Ну а теперь перейдем, наконец, к геймплею. Он идеален, хотя поначалу вы будете слегка дезориентированы. Потребуется некоторое время, чтобы привыкнуть к PES5, как и к любой другой новой части PES. Придется учиться рассчитывать силу удара и верно оценивать расстояние, не все трюки будут получаться сразу, да и темп игры стал быстрее и одновременно медленнее. Пасы можно отдавать точнее и изящнее, команды проводят молниеносные контратаки, но когда дело доходит до единоборств, игра может легко завязнуть. Но об этом мы расскажем чуть попозже. А сейчас готовьтесь к очередному сюрпризу, который раз и навсегда изменит наше представление о мультиплеере в PES.

„УКРАИНСКИЙ СУПЕРФОРВАРД ПОДНАЛ МЯЧ В ВОЗДУХ, РАЗВЕРНУЛСЯ НА 180 ГРАДУСОВ И ВЫПОЛНИЛ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ УДАР „НОЖНИЦЫ" В ПАДЕНИИ"



ГАЛЛЬСКОЕ ДЫХАНИЕ: Сходство с Тьерри Анри невероятно! Но еще больше нас впечатлило облачко морозного пара, вырывающееся из его рта

Достаточно всего одного слова. Сеть. Konami собирались убрать этот режим, но мы можем сказать со стопроцентной уверенностью, что, в отличие от японской версии Winning Eleven 9, в английском варианте можно играть через Сеть. Вы также будете иметь возможность использовать свои персональные данные или редактировать составы команд, включая в них своих друзей.

В новом PES работа с сохраненными данными выполнена по высшему разряду. Теперь можно присваивать имена сохраненным файлам — с вашими настройками сложности, погодных условий, угла обзора камеры и управления. Это очень похоже на систему профилей в FIFA: чтобы комфортно поиграть в PES в гостях у друзей, вам всего лишь надо прихватить с собой карту памяти. Кроме того, теперь намного легче редактировать характеристики игроков — игра подскажет вам, к каким именно изменениям приведет ваша редактура. Интерфейс стал более дружелюбным. Меню редактирования теперь иллюстрируется цветными иконками. Например, меню изменения внешности помечено изображением лица, а выбора бутс — соответственно изображением бутс.

А на подходе еще одна ошеломляющая новость, достоверность которой нам пока строго запрещено подтверждать, но... в меню есть опция под названием PSP Data Link.О чем идет речь? Подробнее вы узнаете об этом на следующей странице, но это означает буквально следующее: вы сможете „переписывать файлы с PSP и редактировать их". Последствия этого нововведения грандиозны: во-первых, PES5 абсолютно точно появится на PSP; во вторых, вы сможете обмениваться файлами между PSP и PS2; и, наконец, в-третьих, вы теоретически сможете загружать на PSP контент для PES5. Но, пока, к сожалению, от Konami нет никаких официальных подтверждений всей этой информации.

Наши первые впечатления? Все очень классно, свежо и привлекательно! Главное меню, выполненное в темно-синей/серой/

ВНЕШНОСТЬ НЕ ПОСТРАДАЛА: Хотя не все экипировка команд лицензирована, сходство игроков с реальными прототипами поразительно.

100% HARDCORE INFO

ВПЕРЕД, ЗУБАСТИК! В PES5 Роналдо просто король дриблинга — он может обвести кого угодно.

НЕ ПОДКАЧАЛ, РАУЛЬ! У некоторых ключевых футболистов понижены характеристики — в полном соответствии с игровыми кондициями реальных звезд.

PES5 С ОДНОГО ВЗГЛЯДА

Итак, что же нас ждет в PES5? Мы составили для вас список главных нововведений.

УДАРЫ. Новая специальная способность Middle Shooting для дальних ударов.

Чем слабее игрок, тем труднее ему выполнять любые трюки.

Чувствительность шкалы силы ударов осталась примерно на уровне PES4.

ИГРА ГОЛОВОЙ. Добавлена новая анимация.

ПАСЫ. Новая шкала силы ударов для коротких (X) пасов.

Улучшены пасы в одно касание и анимация для ключевых игроков.

С ТОЧНОСТЬЮ ДО МИЛЛИМЕТРА:
В игре очень много мелких деталей, но больше всего нам пришлась по душе новая прическа Бэкхема.

„ПАСЫ ТЕПЕРЬ МОЖНО ОТДАВАТЬ БОЛЕЕ ТОЧНО И МЯГКО, КОНТРАТАКИ СТАЛИ МОЛНИЕНОСНЫМИ. НО И ЗАВАЛИТЬ ВАС В ЕДИНОБОРСТВЕ СОПЕРНИКУ СТАЛО ПРОЩЕ"

светло-синей цветовой гамме, выглядит очень стильно. Меню выбора команда стало более удобным: не надо больше рыскать среди 96 слабо отличающихся друг от друга клубных флагов — достаточно просто отправиться на приглянувшийся вам континент и при помощи кнопки O выбрать команду. Прямо в меню теперь показаны и характеристики команд, так что сравнивать клубы стало намного проще. Внутриигровые иконки почти не изменились, но стали более информативными — например, в нижнем углу иконки появился индикатор „желтых карточек", полученных игроком.

Помимо новой ошеломляющей анимации для некоторых футболистов в игре появилось более 70 новых сценок празднования забитого мяча плюс новые реакции болельщиков. Впрочем, болельщики так и остались двухмерными фигурками, словно вырезанными из картона. Но после ключевых голов, когда телекамера „наезжает" на трибуны, изображение становится трехмерным: вот, к примеру, Кака забивает фантастический гол — и ликующие бразиль-

ВЗГЛЯД ИЗ-ЗА СЕТКИ:
Хотя от сетки в игре нет никакого толку, она создает неплохую атмосферу во время просмотра повторов.

ПОЛНЫЙ СПИСОК КОМАНД В PES5

АНГЛИЙСКАЯ ПРЕМЬЕР-ЛИГА (ВСЕГО 20)
Арсенал
Челси
Arlonvinann (Астон Вилла)
Nextbaumedge (Вест Бромвич)
Egarson (Эвертон)
Crisibless (Кристал Палас)
Neocastin U (Ньюкасл)
Toldiam H (Тоттенхэм)
Darlson A (Чарлтон)
Sambankhon (Саутгемптон)
Northluck C (Норвич)
Balgmindams (Бирмингем)
Bracters R (Блэкберн)
Zaldam (Фулхэм)
Boltskas (Портсмут)
Rigaloose (Ливерпуль)
Minokslia (Мидлсбро)
McCresta Utd (Манчестер Юнайтед)
McCresta City (Манчестер Сити)
Bobion W (Болтон)
(Команды, вылетевшие в прошлом году, заменены командами, вошедшими в премьер-лигу)

ИТАЛЬЯНСКАЯ СЕРИЯ A (ВСЕГО 20)
Милан
Ювентус
Лацио
Парма
Интер
Рома
Лечче
(+ еще 13 полностью лицензированных команд)

ИСПАНСКАЯ ЛИГА ПРИМЕРО (ВСЕГО 20)
Реал (Мадрид)
Барселона
Валенсия
Вильярреал
Депортиво
Реал Бетис
Атлетико (Мадрид)
Осасуна
Реал Сосьедад
Леванте
(+еще 10 полностью лицензированных команд)

ГОЛЛАНДСКАЯ ПРЕМЬЕР-ЛИГА (ВСЕГО 18)
Аякс
Фейеноорд
AZ
Виллем II
Витесс
ПСВ Эйндховен
(+еще 12 полностью лицензированных команд)

НЕМЕЦКАЯ БУНДЕСЛИГА (ВСЕГО 18)
Бавария
Байер
Боруссия (Дортмунд)
Штутгарт
Вердер
Шальке 04
(+еще 12 полностью лицензированных команд)

НАЦИОНАЛЬНЫЕ СБОРНЫЕ
Англия
Уэльс
Шотландия
Ирландия
Франция
Испания
Италия
Голландия
Португалия
Чехия
Бразилия
Аргентина
Япония
Южная Корея
Мексика
Нигерия
Камерун
(+ еще 39 сборных — всего 57)

ДРУГИЕ КОМАНДЫ
Селтик
Рейнджерс
Галатасарай
Торпу
Динамо(Киев)
(и еще 17 других — всего 22)

ИТОГО
Сборные — 57
Англия — 20
Франция — 20
Германия — 18
Италия — 20
Голландия — 18
Испания — 20
Другие лиги — 22
Всего 195 команд
(исключая классические клубы)
Список действителен до 17 августа 2005 г.

ВРАТАРИ. Звезды вроде Буффона быстрее реагируют на ситуацию.

Движения улучшены благодаря новой анимации.

ФИНТЫ. Рональдиньо может выполнить финт под названием „флик-фляк" — он перекидывает мяч по воздуху слева направо одной ногой. Опытные игроки могут разворачиваться на пятке на 180 градусов в стиле Круиффа.

СТОЛКНОВЕНИЯ. Масса игроков теперь играет немаловажную роль в столкновениях — более атлетичные игроки имеют преимущество в единоборствах, но зато менее расторопны.

Добавлена новая анимация, в том числе и падений.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

ЭТО ФУТБОЛ!

ПРИНИМАЕМ УДАР НА СЕБЯ:
Обратите внимание, с какой самоотдачей защитники пытаются заблокировать этот удар.

ские болельщики пускаются в пляс, гремя маракасами и размахивая флагами. Повторы забитых голов теперь тоже можно смотреть как бы с трибун — иногда часть экрана даже заслоняют силуэты впереди сидящих болельщиков. В общем, эффект присутствия — максимальный.

Анимация игроков улучшена кардинальным образом. Игроки, против которых применили грубый прием, картинно катаются по полю и жестикулируют, взывая к справедливости, или просто валятся на землю, как подкошенные. Намного больше различий и в манере игры футболистов — это стало возможным благодаря четыре уникальным стилям дриблинга.

Рост, вес и пропорции игроков соблюдены с предельной точностью, и теперь вы будете знать, что ожидать от столкновения, скажем, Дефо и Сола Кэмпбелла. По сути дела, скоростные качества и выносливость футболиста играют ключевую роль — вам уже вряд ли удастся промчаться по флангу от одного углового флажка к другому, играя, скажем, Яапом Стамом, а вот Рональдинью проделает все это с легкостью.

Столкновения теперь происходят в полном

„ТЕПЕРЬ КЛЮЧЕВУЮ РОЛЬ ИГРАЮТ СКОРОСТНЫЕ КАЧЕСТВА И ВЫНОСЛИВОСТЬ ФУТБОЛИСТА — ВАМ УЖЕ ВРЯД ЛИ УДАСТСЯ ПРОМЧАТЬСЯ ПО ФЛАНГУ ОТ ОДНОГО УГЛОВОГО ФЛАЖКА К ДРУГОМУ, ИГРАЯ, СКАЖЕМ, ЯАПОМ СТАМОМ“

ТЕПЕРЬ АПЕЛЬСИНОВЫЙ!
На заснеженном поле положено играть оранжевым мячом.

соответствии с законами старой доброй физики. Если игрок, не обделенный физическими данными, врезается в кого-нибудь помельче — например, в Скоулза, — то „малыша“ может буквально развернуть на 270 градусов. В лучшем случае он просто упадет на газон. Да и для того, чтобы отобрать мяч, вам теперь понадобятся мастодонты вроде Кина или Джеррарда. Но одной лишь мощи мало — у игрока еще должна быть отменная реакция.

Благодаря новой анимации футболисты гораздо чаще будут применять подкаты, а у некоторых игроков есть даже специальная способность Covering, позволяющая подбирать „бесхозный“ мяч.

Другие специальные способности включают в себя Side (способность контролировать мяч у бровки), Lines (способность атакующего/защитника балансировать на линии офсайда и пересекать ее в нужный момент), Middle

МЕЧТЫ О PSP

Подсоедините PSP к PS2, зайдите в режим редактирования (например, поменяйте название McCresta United на Manchester United), а потом запустите Master League...

...теоретически вы сможете переписывать сохраненные данные с PS2 на PSP, используя простой USB-кабель и базовые возможности меню...

...а потом продолжить игру на солнечных пляжах Доминиканской Республики...

...вернуться домой, переписать все обратно на PS2....

...и обрушить всю мощь вашей отлично натренированной команды на своего зарвавшегося приятеля. В общем, ваши возможности колоссальны.

Игроки с возможностью Covering лучше блокируют удары. Новая анимация для подката.

АМПЛУА
Новое игровое амплуа „под нападающим“ для футболистов типа Кака, Джо Коула и Скоулза. Новое амплуа „игрока всей бровки“ для футболистов типа Кафу или Эшли Коула.

НОВЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
Covering — подбор мяча
Side — игра вдоль бровки
Central — для полузащитников
Lines — балансирование на линии офсайда.

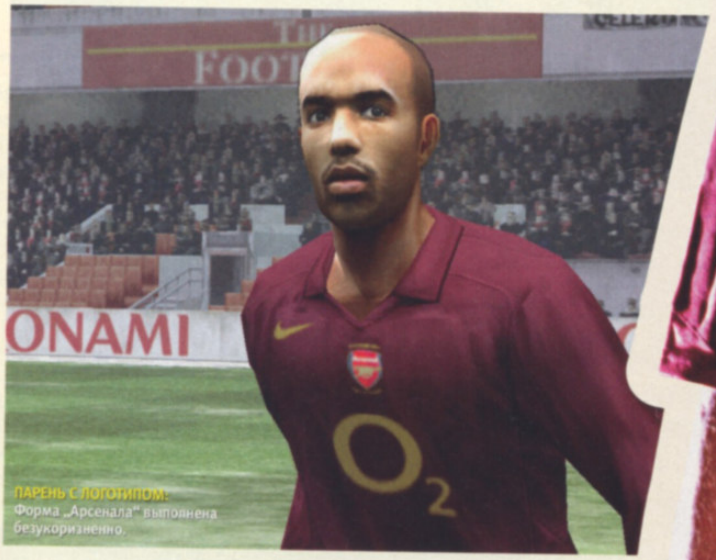
СОВМЕСТИМОСТЬ
PSP, online, cooperative online.

ОПЦИЙ
Появилась возможность называть и персонифицировать сохраненные файлы.

Улучшенный дизайн меню. Новый экран выбора команд с возможностью сортировки по

Shoots (удары с более дальней дистанции), и Centre (игра в центре поля). Постигать, что к чему, лучше всего в процессе игры в PES5. Дафф может обойти защитников по самой бровке, Ван Нистелрой будет ожидать паса, находясь на одной линии с последним защитником, а Вьера будет безраздельно властвовать в центре поля. Появились в игре и новые амплуа — „под нападающими" (Second Striker) для игроков типа Скоулза или Кака, и „игрок всей бровки" (Back Wing), для футболистов типа Кафу или Эшли Коула. Отдавать пасы стало намного сложнее. Вы не сможете отдать точный пас на другую половину поля, играя, например Джеми Каррагером, как это было в PES 4. Играя менее опытным футболистом, вам придется точно „выцеливать" каждый пас, даже отданный из, казалось бы, безопасного положения. И наоборот, скоростные форварды могут перекинуть мяч через защитников одним касанием, развернуться на 180 градусов по отношению к мячу или отдать пас с лета в одно касание. Мы были поражены способностью Кака перехватывать мяч, тут же его обрабатывать и мастерски отправлять дальше внешней стороной стопы. Появилась в PES5 и шкала силы удара для коротких (X) пасов и даже для свободных ударов.

А как насчет новых финтов? Ничего экстраординарного, конечно, но Рональдинью с блеском выполняет свой фирменный „флик-фляк" (двойное нажатие на R2), а все финты сопровождаются ослепительной анимацией. Классические приемы — например, обманные удары/замахи (O потом X) стали более впечатляющими, причем каждый игрок выполняет их в своем стиле. Например, Криштиану Рональду может



ПАРЕНЬ С ЛОГОТИПОМ: Форма „Арсенала" выполнена безукоризненно.

КАК ИЗМЕНИЛАСЬ МАСТЕР-ЛИГА?

Если вы не в курсе, то Мастер-лига — это вариант кампании в PES. Вы начинаете играть командой никому неизвестных игроков, и пытаетесь пробиться сначала из Второго дивизиона в Первый, и далее по нарастающей. Короче говоря, если играть на пяти или шести звездочках (уровень сложности в PES) то это чертовски сложно. Чтобы облегчить вам жизнь, Konami пошла на некоторые послабления.

1 ТОЧНЫЙ АНАЛИЗ ПОТЕНЦИАЛА ИГРОКОВ. Раньше уровень развития игроков демонстрировался только на довольно замороченных диаграммах. Теперь у игроков есть 6 типов развития: Early/Lasting (игроки, расцвет которых приходится на начало карьеры, и они стабильно играют на протяжении всей своей спортивной жизни), Standard, Standard/Lasting (футболисты, карьера которых развивается умеренными темпами, но которые не переживают спада в конце карьеры), Late Peak (расцвет приходится на конец карьеры), Late/Lasting и Early Peak(игроки, которые становятся звездами еще в ранней юности, но карьера которых быстро сходит на нет).

2 НОВЫЕ ОПЦИИ. Вы можете сделать так, чтобы вступительный ролик появлялся только перед самыми важными матчами. Главное меню стало более понятным благодаря новым иконкам, хотя основные опции остались прежними.

3 ПОИСК ИГРОКОВ. Начав игру, вы получите подробную информацию о том, кто уходит из футбола в следующем сезоне, и какие подающие надежды новички появились на футбольной сцене. В игре есть огромное количество молодых игроков, плюс новая опция Talent Search Mode, благодаря которой вы сможете найти необходимого вам игрока, не роясь в тысячах различных меню. Благодаря этой же опции вы сможете подыскать универсальных игроков, способных играть на нескольких позициях.

регионы. Возможность мгновенного сравнения характеристик команд.

ГРАФИКА Новая анимация игроков, новые иконки, новые 3D-сценки с участием болельщиков, более динамичные повторы.

МОДЫ Новая опция Memorial Match (сохранение во время матча)

РЕДАКТИРОВАНИЕ Улучшенное меню, новое меню для выбора и редактирования бутс (9 типов бутс фирмы Adidas на выбор). Вплоть до выбора шипов и расцветки. Возможность надеть на игроков напульсники, цепочки и прочие аксессуары. Возможность изменить стиль дриблинга (всего 5 типов).

PRO EVOLUTION SOCCER 5

ЭТО ФУТБОЛ!

БРАЗИЛЬСКАЯ МАГИЯ:
Плеймейкеры вроде Кака могут вскрыть оборону противника, как консервный нож банку тушенки.

„СКОРОСТНЫЕ ФОРВАРДЫ МОГУТ ПЕРЕНИНУТЬ МЯЧ ЧЕРЕЗ ЗАЩИТНИКОВ ОДНИМ КАСАНИЕМ, РАЗВЕРНУТЬСЯ НА 180 ГРАДУСОВ ПО ОТНОШЕНИЮ К МЯЧУ ИЛИ ОТДАТЬ ПАС С ЛЕТА В ОДНО КАСАНИЕ"

молниеносно украсть мяч у соперника, а Руни бросается в атаку, используя все преимущества своего нехилого телосложения.

Подводя итог, можно сказать, что игра стала больше похожа на настоящий футбол. Мы говорим так каждый год, но PES4 по сравнению с PES5 — не больше, чем просто компьютерная игра. Например, в PES4 все пасы предсказуемы, а в анимации все еще можно найти следы работы Папы Карло. Как только вы привыкнете к изменениям в игре, вам больше не захочется играть ни во что другое. PES5 — гораздо более правдоподобна, чем все предыдущие части, в ней больше индивидуальности.

Но, как ни странно, в плане эмоций от игры все осталось по-прежнему. Когда мы только начали играть в PES5, мы были полны эмоций („О, глянь, этого раньше не было"), подкалывали друг друга и извинялись за собственную неуклюжесть („Я тут ни при чем! Это все управление!"). Но через два часа настроение наше поменялось. Мы взялись за игру серьезно. Мы хвалили анимацию сквозь зубы, а забитым голам радовались в полной тишине. В этом и состоит магия PES — игра нравится всем, но никому не хочется проигрывать. Уж очень это неприятно.

К тому же при этом вас охватывает мерзкое ощущение, что соперник играет нечестно или что вы способны на большее. И вы с замиранием сердца следите за траекторией мяча летящего в нижний угол ворот. Но самое смешное в том, что в большинстве случаев вы будете обвинять в своих неудачах не себя самого, а своих игроков. Мы еще не наигрались в PES5, чтобы судить обо всех ее недостатках — пусть и микроскопических. Иногда нас не покидало чувство, что некоторые матчи просто заскриптованы — игроки, к примеру, непостижимым образом перешагивали через мяч — но основная проблема в том, что мы были слишком увлечены игрой, чтобы обращать на это внимание. Действительно ли комментарии стали получше? Возможно, но нам было совершенно не до этого. Брукинг и

СУДЬЮ — НА МЫЛО!
За все время судья так ни разу и не показал никому красную карточку, хотя мы уже были по уши в грязи, испахав поле после фолов.

Пять вариантов исполнения свободных ударов. Четыре варианта ввода мяча в игру голкипером. Во время сохранения игры вы получаете информацию о том, какие опции были изменены.

ОБЛИК ИГРОКОВ
Игроки стали больше похожи на реальных прототипов, а их характеристики приведены в соответствие с нынешними кондициями реальных футболистов. (Криштиану Рональду, Чех, Роббен многие другие стали играть гораздо лучше, чем в PES4).

НОВЫЕ ТИПЫ РАЗВИТИЯ ИГРОКОВ.
Опция Talent Search. Новые Меню.

ПРЫГ-СКОК: Опытные нападающие почти всегда смогут перебросить мяч через ногу защитника. И оцените этот мяч от Adidas.

ОСТАЛСЯ ЛИ АРЬЕН РОББЕН ТАКИМ ЖЕ БЕСПОЛЕЗНЫМ?

Нет. Как и многие другие молодые игроки, которых недооценили в PES4. Но это палка о двух концах — увядающие таланты вроде Кина, Гиггса и Тоти сдали свои позиции. Вот краткий анализ изменения характеристик ключевых игроков:

STAR PLAYERS	PRO EVOLUTION SOCCER 4		PRO EVOLUTION SOCCER 5
А.РОББЕН — ПОД.НАПАДАЮЩИМ/КРАЙНИЙ НАПАДАЮЩИЙ			
A. ROBBEN CHELSEA	СКОРОСТЬ	85 +5	СКОРОСТЬ 90
	УСКОРЕНИЕ	90 =	УСКОРЕНИЕ 90
	ТОЧНОСТЬ ДРИБЛИНГА	90 +2	ТОЧНОСТЬ ДРИБЛИНГА 92
	СКОРОСТЬ ДРИБЛИНГА	88 +7	СКОРОСТЬ ДРИБЛИНГА 95
К.РОНАЛЬДУ — ПОД.НАПАДАЮЩИМ/КРАЙНИЙ НАПАДАЮЩИЙ			
C. RONALDO MAN UTD	ЛОВКОСТЬ	93 +2	ЛОВКОСТЬ 95
	ТОЧНОСТЬ ДРИБЛИНГА	89 +6	ТОЧНОСТЬ ДРИБЛИНГА 95
	СКОРОСТЬ ДРИБЛИНГА	90 +3	СКОРОСТЬ ДРИБЛИНГА 93
	МЕТКОСТЬ	77 -2	МЕТКОСТЬ 75
ФЛЭМПАРД — ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПОЛУЗАЩИТНИК			
F. LAMPARD CHELSEA	ВЫНОСЛИВОСТЬ	88 +9	ВЫНОСЛИВОСТЬ 97
	СИЛА УДАРА	86 +4	СИЛА УДАРА 90
	КОМАНДНАЯ ИГРА	74 +17	КОМАНДНАЯ ИГРА 92
	СОСТОЯНИЕ	7 +1	СОСТОЯНИЕ 8
П.ЧЕХ — ВРАТАРЬ			
P. CECH CHELSEA	ЗАЩИТА	85 +7	ЗАЩИТА 92
	БАЛАНС	88 +2	БАЛАНС 90
	РЕАКЦИЯ	91 +4	РЕАКЦИЯ 95
	ВРАТАРСКИЕ НАВЫКИ	85 +8	ВРАТАРСКИЕ НАВЫКИ 93
ТЬЕРИ АНРИ — ЦЕНТРАЛЬНЫЙ НАПАДАЮЩИЙ			
T. HENRY ARSENAL	АТАКА	98 =	АТАКА 98
	СКОРОСТЬ	92 =	СКОРОСТЬ 92
	УСКОРЕНИЕ	96 =	УСКОРЕНИЕ 96
	ТОЧНОСТЬ ДРИБЛИНГА	90 +4	ТОЧНОСТЬ ДРИБЛИНГА 94
	МЕТКОСТЬ	95 =	МЕТКОСТЬ 95

УДАР БУДУЩЕГО: Фирменный трюк Роналдиньо „флик-фляк" доступен только ограниченному числу самых опытных игроков.

УСПЕТЬ ЗА МЯЧОМ: Новая анимация заставит вас более тщательно рассчитывать момент удара.

Брэкли вновь в эфире, но они просто называют имена игроков („Бэкхем...пас Лэмпарду... хороший перехват мяча" и так далее) и довольно остроумно подшучивают над игроками.

Есть еще много вещей, о которых стоит упомянуть. Очень много. Памятные матчи (результаты ваших игр против других команд), игра на заснеженном поле, тренировки, характеристики игроков — информация обо всем мы разбросали по страницам журнала. А сейчас немного пищи для размышлений. Когда мы покидали офис Konami, один сотрудник из их отдела маркетинга неожиданно выпалил: „Да, а еще у нас лицензия на использование... (тут он назвал одну национальную сборную, упоминать которую мы не имеем права, но она точно будет популярна следующим летом) с формой и со всеми атрибутами". „Но это же будет в следующем году, правда?", — тут же спохватился его коллега, пытаясь хоть как-то сохранить в тайне один из самых больших секретов Konami.

Но, по правде говоря, за всеми этими лицензиями, формой, атрибутами и заставками скрывается одна главная черта PES — геймплей. Если исходить из определения эволюции, то процесс изменений должен быть медленным. Но если PES сохранит те же темпы развития и совершенствования, то отделу маркетинга Konami придется задуматься над изменением второго слова в названии игры.

„КОГДА МЫ ТОЛЬКО НАЧАЛИ ИГРАТЬ В PES5, МЫ БЫЛИ ПОЛНЫ ЭМОЦИЙ...НО ПОТОМ МЫ ХВАЛИЛИ АНИМАЦИЮ СКВОЗЬ ЗУБЫ, А ЗАБИТЫМ МЯЧАМ РАДОВАЛИСЬ В ПОЛНОЙ ТИШИНЕ"

САМЫЕ ЯРКИЕ МОМЕНТЫ

1 Во время нашей первой игры между „Манчестер Юнайтед" и „Миланом" безобидная на первый взгляд ситуация закончилась для нас абсолютно неожиданно. Мяч попал к Шевченко, которого прикрывали двое защитников. Но украинский суперфорвард „Милана" вдруг поднял мяч в воздух, развернулся на 180 градусов и выполнил удар „ножницы" в падении. Пока мы сидели, разинув рты, мяч уже трепыхался в сетке в нижнем углу ворот. В PES4 вы бы такого никогда не увидели!

2 Когда мы играли за „Манчестер Юнайтед", мячом на нашей половине поля завладел Криштиану Рональду. Он обошел Фрэнка Лэмпарда, потом мы нажали R2, и Рональду, придержав мяч, обыграл следующего защитника. Мы приблизились к воротам, нажали O+X — Рональду сделал обманное движение, и Карвальо, поддавшись на финт, остался не у дел. Рони ворвался в штрафную, удар, и... мяч пролетает правее створа ворот метров на десять. А все потому, что новые характеристики игроков составлены предельно реалистично.

3 Мы устремляемся в атаку, играя за Роналдиньо, и пытаемся обойти английского вратаря Пола Робинсона. Два раза нажимаем на R2 — Рони выполняет свой новый финт „флик-фляк", вратарь бросается ему в ноги, но мяч взмывает в воздух, и набежавший Кака заколачивает его в пустые ворота. Трехмерные бразильские фаны ликуют на трибунах, а камера показывает нам Пола Робинсона — у него такое выражение лица, будто в пропущенном мяче виноват не он, а кто-то другой. Магия PES5 в действии.

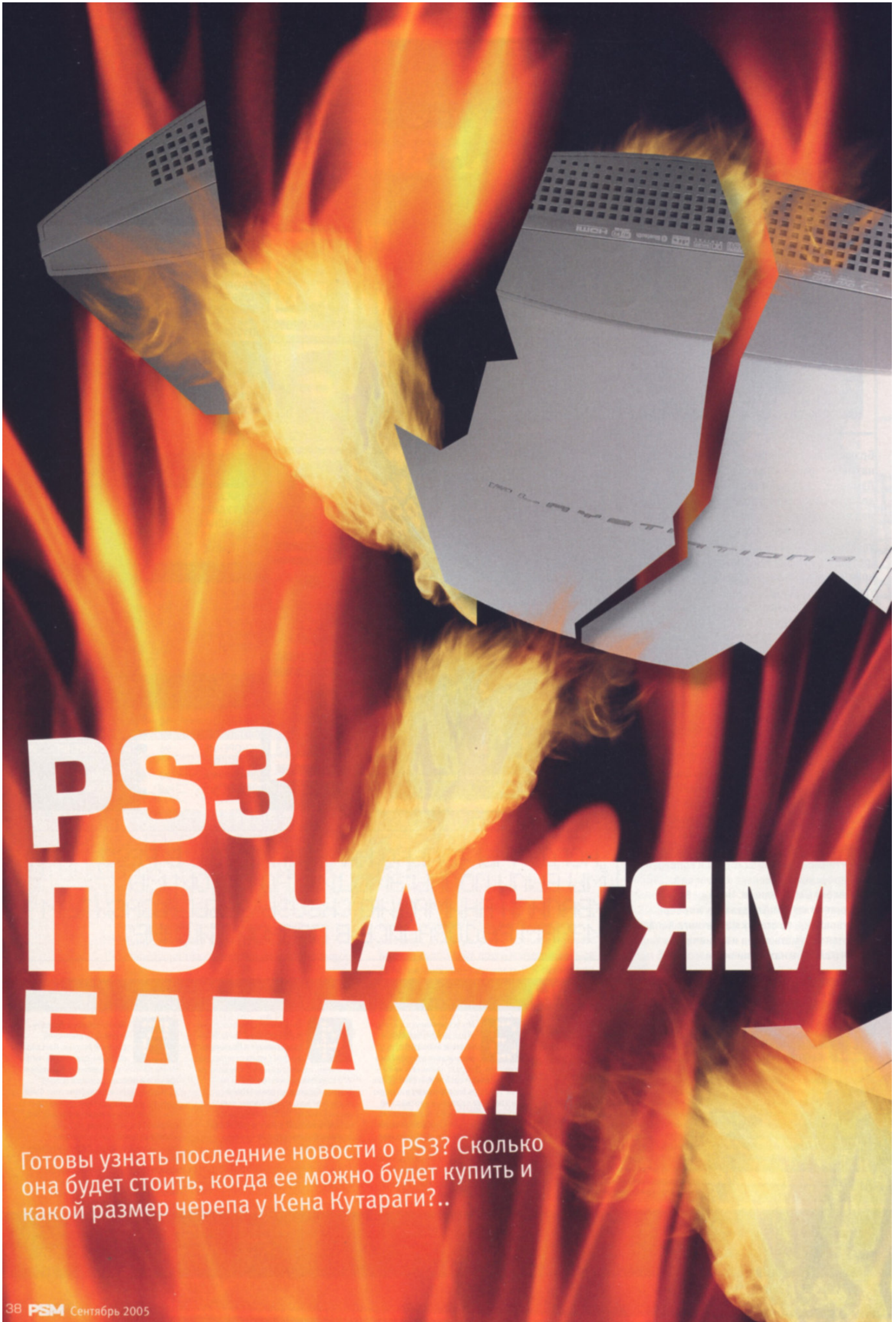
4 Вьера мчится на всех парах к „бесхозному" мячу. То же самое делает и Пол Скоулз. Ба-бах! Скоулз отлетает, как от стенки, переворачиваясь в воздухе на 270 градусов (новая анимация). На помощь Скоулзу поспевает Кин и подбирает мяч, демонстрируя новый навык Covering. Но хитрый француз успевает выставить ногу (опять новая анимация) и отнимает мяч у Кина. Превосходно!

5 Мы прорываем оборону игроком итальянской сборной Антонио Кассано, обходим Эшли Коула, хитро меняя направление движения, и отдаем пас на ход вырывающемуся вперед Жилардинью (чьи характеристики были заметно улучшены, чтобы соответствовать кондициям реального игрока). Гол, казалось бы, неминуем, но... Сол Кэмпбелл буквально отпихивает Жилардинью от мяча. Хотя совершенно очевидно, что Кэмпбелл играл не в мяч, однако судья дает отмашку, и игра продолжается. Узнаваемость таких ситуаций порой даже раздражает.

СТАДИОНЫ 28 стадионов, включая 4 новых: „Месталья" (Валенсия), „Риасор" (Депортиво Ла Корунья), „Ньюлендс" („Аякс" Кейптаун), „Саитама" („Урава Рэд Даймондс"). Опция зимнего режима. Мяч будет заменен на оранжевый. Официально лицензированный стадион английской премьер-лиги: теперь Челси играет на „Стэмфорд Бридж", а Арсенал — на „Хайбери".

КОММЕНТАТОРЫ Новые голоса Тревора Брукинга и Питера Брекли. Комментарии почти незаметны, и, кстати, не так уж плохи. Честное слово!

ЛИЦЕНЗИИ Полные лицензии: „Арсенал", „Челси", „Селтик" и „Рейнджерс".



PS3 ПО ЧАСТЯМ БАБАХ!

Готовы узнать последние новости о PS3? Сколько она будет стоить, когда ее можно будет купить и какой размер черепа у Кена Кутараги?..

ГОРЯЧАЯ, КАК СОЛНЦЕ: На выставке E3 одержимые журналисты часами стояли в очереди, чтобы попасть в бронированную комнату, в которой находилось четыре PS3. Вокруг и около вы видите результаты применения нашей шпионской фотокамеры.

СЕРЕБРЯНЫЕ КРЫЛЬЯ: Под крышкой в левой части переднего края консоли спрятаны разъемы для трех типов карт памяти.

ПАД БУМЕРАНГ: Геймпад пока что не более чем прототип. Слава Всевышнему.

ДАТА ВЫПУСКА!

Когда мы сможем ее купить?

На представлении PS3 в Лос-Анджелесе Sony уверяла, что PS3 появится в продаже весной 2006 года. Хорошо бы, но — вряд ли. Умелая ложь предназначалась маленькой бедной компании Microsoft, которой хотелось бы, чтобы PS3 была выпущена как можно позже, чем ее собственная Xbox 360 (должна появиться на прилавках к концу текущего года). Если Sony удастся выдержать заявленный темп, то X360 станет королевой грядущего Нового Года, но уже через пару-тройку месяцев прямо по ней промаршируют к победе первые PS3.

С другой стороны, в отличие от своих предшественниц (PS1 в 1995 и PS2 в 2000), PS3 должна появиться в Европе довольно скоро после запуска продаж в Японии. Дэвид Ривс, президент Sony Computer Entertainment Europe, выразился на этот счет кратко, но емко: „Вы удивитесь, как скоро", — сказал он.

Нам хотелось бы верить Дэвиду, но среди последних инцидентов вспоминается все еще не случившийся на момент написания этих строк выпуск в Европе PSP, которая продается в Японии добрых девять месяцев. Из-за этого мы склонны считать, что г-н Ривс, какими бы благородными ни были его помыслы, нагло врет своей аудитории.

Так когда же? Мы рассчитываем на конец 2006 года — как раз к праздникам, когда спрос на подарки превышает все мыслимые пределы.

ПОРТОВЫЙ ТРАФИК: Здесь можно подключить шнур питания, оптический кабель усилителя, стандартный кабель аудио-видео, два HDTV-экрана, два USB-устройства (в дополнение к четырем, которые подключаются спереди) и три Ethernet-агрегата. Ффуф.

ВЫПУСТИТЕ МЕНЯ, ПОЖАЛУЙСТА: Момент истины, представление PS3, 16 мая 2005 года. Кен произносит фразу „весна 2006" — по Microsoft проходит коллективная судорога осознания, что мы отведено всего лишь четыре месяца спокойных продаж X360. Однако „весенняя" дата, скорее всего, блеф. И не стоит ждать появления PS3 в Европе раньше конца 2006 года.

ЦЕНА!

Сколько она будет стоить?

Задайте вы нам этот вопрос в момент представления приставки, мы бы со смехом ответили, что цена будет равна 399 EUR и с легким сердцем удалились ожидать появления обещанных нам прекрасных PS3-игр. Однако с того времени мы успели потерять розовые очки и узнать кое-что об экономической подоплеке ситуации. Итак:

ТРОЙНЯ КЕНА КУТАРАГИ: Пока что все PS3 в мире находятся под пристальным контролем Кена Кутараги. Больше их никому не доверяют.

ФАКТ 1

Sony делает на PlayStation деньги. Консоль прошла путь от амбициозного новаторского предприятия в 1995 (появление PS1) до источника доходов, принесшего в 2002 году Sony половину заработанной корпорацией прибыли. Глупо думать, что Sony откажется от максимизации объемов прибыли, получаемых с PS3.

ФАКТ 2

PS3 — это серьезно. Учитывая успех двух предшествовавших ей консолей, даже если она сможет делать половину из обещанного нам представителями Sony, ее захотят купить все, включая вашу бабушку.

ФАКТ 3

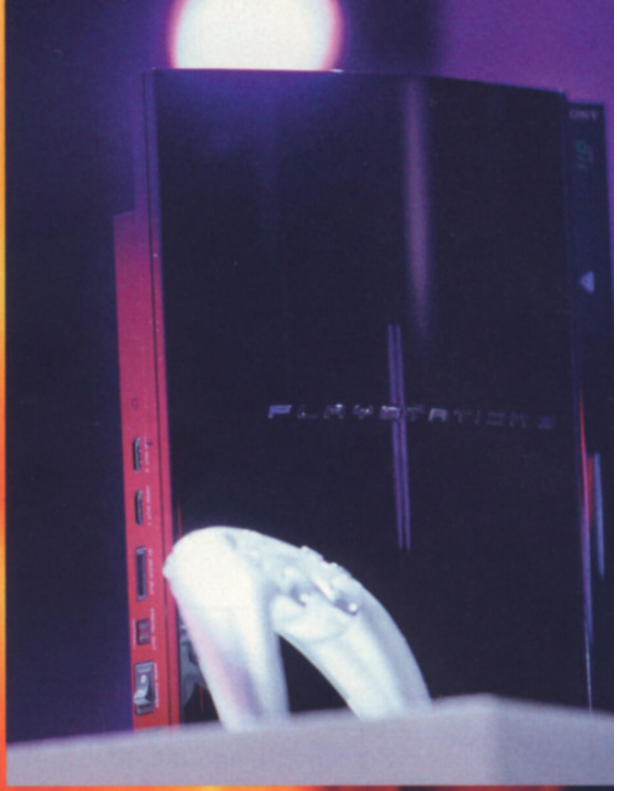
Дела Sony последнее время идут не слишком хорошо. Акции компании за последние пять лет упали в цене на 73%, и акционеры постепенно теряют остатки терпения. Sony нужно нечто, что смогло бы их задобрить. Sony необходимо повышение объемов прибыли, способное быстро умаслить инвесторов.

ФАКТ 4

Спецификации PS3 потрясают воображение. В машине практически нет узких мест, а один лишь новый процессор, созданный специально для приставки (PS3 будет первым устройством, использующим Cell), уже обошелся Sony в 1,83 миллиарда долларов — и пока что они не заработали на нем ни копейки. Примерные оценки показывают, что производство одной PS3 обойдется Sony в 54 тысячи йен — около 400 евро. И если Кен с коллегами не намерены разучиться есть, то на эту цену будет установлена внушительная надбавка. С нашими оценками стоимости PS3 вы можете ознакомиться внизу страницы.

ФАКТ 5

Сам Кен Кутараги не считает высокую цену абсолютно неприемлемой. Недавно, в интервью японскому бизнес-журналу Toyo Keizai, он заявил: „Считают ли покупатели продукт дорогим или дешевым зависит от баланса его цены и спроса на него. Нам хочется верить, что покупатели PS3 будут говорить себе: „Ладно, я буду работать сверхурочно, но все же куплю себе эту консоль". Мы хотим, чтобы PS3 была желанной для всех и каждого независимо от ее цены. Когда мы выпускали PlayStation, нас обвиняли, что она слишком дорога; когда появилась PSP, которая явно дороже обычной карманной консоли, покупатели выстраивались в очереди, а все произведенные приставки были проданы за одни сутки. Все зависит от спроса. Лично я уверен, что PS3 будет желанным продуктом для очень и очень многих". Хм. В переводе на общедоступный это означает, что PS3 будет дорогой.



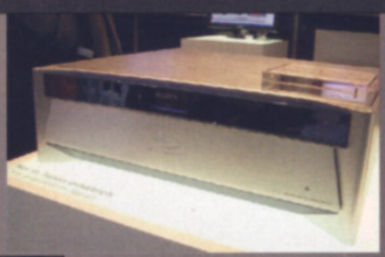
ЧЕРНАЯ СИЛА: Sony показала консоли в белом, серебряном и черном исполнении. Однако сомнительно, что все три цвета будут доступны в начале продаж. Черт.

ФАКТ 6

В Европе все дороже. По традиции при установке цен на всякие новые технологические штуки конверсия долларов в фунты осуществляется один к одному. Другими словами, если что-то стоит 200 долларов в США, то оно же будет стоить 200 фунтов в Англии. Последнее время картина постепенно меняется, но мы все еще платим больше, чем покупатели за океаном. В Америке PSP стоит 280 долларов (около 160 фунтов), а цена на PSP в Великобритании установлена равной 180 фунтам. Наверняка PS3 будет стоить в Англии больше, чем в Америке; и уж совершенно точно больше, чем в Японии.

КАК СДЕЛАТЬ PS3!

В PS3 используется масса дорогостоящих новейших технологий.



1 Чип Cell

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

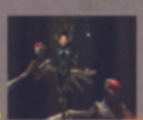
Центральный мозг PS3, разработанный Sony при помощи IBM, компьютерного гиганта, придумавшего ПК. Чип легко расширяется (чтобы увеличить производительность, просто добавьте чипов Cell) и, по мере снижения себестоимости производства, должен найти применение в компьютерах, телевизорах, телефонах. Впервые на рынке чип появится в составе PS3.

СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ:

Один из самых быстрых компьютерных процессоров (Pentium 4 640 3,2 ГГц, который Sony использовала для сравнения на презентации PS3) стоит около 250 EUR. И если верить Sony, то Cell не оставляет ему ни одного шанса.

ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА В СОСТАВЕ PS3: 110 EUR

2 Чип RSX



ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Новейший мегамощный видеочип от NVIDIA — компании, сделавшей состояние на разработке ускорителей для ПК. В чипе RSX соединены знания компании о создании ПК-видеочипов с особым интерфейсом подключения к процессору Cell.

СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ:

Лучшая видеокарта производства NVIDIA (аналогичные технологии используются и в RSX) — GeForce 7800 GTX (средняя цена — 550 EUR). На этом чипе работала демонстрация Luna, которую NVIDIA показывала на E3. Один Бог знает, как они собираются сделать для PS3 чип лучше этого по приемлемой цене.

ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА В СОСТАВЕ PS3: 150 EUR

3 Привод Blu-ray

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Новый стандарт оптических дисков, созданный Sony, Hitachi, JVC, LG, Mitsubishi, Panasonic, Pioneer, Philips, Samsung, Sharp, TDK и Thomson. Blu-ray должен произвести революцию в видеофильмах, обеспечив в два раза большую детализацию картинки, чем сегодняшние DVD.

СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ:

Множество перечисленных выше компаний производит проигрыватели, способные читать и записывать диски Blu-ray. Скажем, Sony предлагает предназначенную для профессионального использования модель Sony BDZ-S77 по цене 222 тысячи йен (астрономические 1650 EUR). Вскоре должны появиться домашние модели.

ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА В СОСТАВЕ PS3: 170 EUR

4 Беспроводной адаптер 802.11g

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Беспроводной модем, позволяющий PS3 подключаться к домашней сети без каких-либо, гм, проводов. Вам понадобится беспроводной маршрутизатор, подключенный к чему-нибудь, обеспечивающему выход в интернет, но со стороны PS3 получение и отправка информации абсолютно автоматизирована.

СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ:

Чтобы подключить ваш компьютер к сети без проводов вам потребуется беспроводная сетевая карта.

ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА В СОСТАВЕ PS3: 30 EUR

BLU-RAY!

Почему Blu-ray так важен для PS3?

Не стоит недооценивать важность Blu-ray-привода для PS3. К моменту запуска PS3 — в точности к ее запуску! — в продаже появится огромное количество фильмов на Blu-ray-дисках. И эти диски попросту не будут работать на вашем DVD-проигрывателе (и на PS2).

Что это за диски? Это новое поколение DVD, фильмы в гораздо лучшем качестве с возможностью включения еще большего количества дополнительных материалов и комментариев от создателей. Чтобы их посмотреть (и найти достойное применение только что купленному HD-телевизору), вам потребуется Blu-ray-плеер. Хм, если вы собираетесь купить Blu-ray-плеер, то почему бы вам не купить его в составе PS3, так? Да, многие купили PS2 как свой первый DVD-плеер, и они наверняка поступят так же с PS3. (Появление PS2 многими расценивается как один из главных факторов широкого успеха формата DVD.) А что насчет конкурентов? Xbox 360? Несмотря на все свои модные примочки, он продолжает использовать DVD-диски...

Сейчас трудно сказать, будет ли привод в PS3 обладать возможностью записи дисков Blu-ray или же он сможет их лишь проигрывать.

ГЕРОИ ИЗ PANASONIC: Еще один записывающий привод Blu-ray, на этот раз — от Panasonic.

СИНИЙ ГЛАЗ: Даже этот простенький, однослойный диск содержит 25 ГБ информации — на 50% больше самого объемистого DVD.

EYEDENTIFY: Одна из удивительных игр, невозможная без Blu-ray.

VISION GT: Сколько машин уместится на пятидесятигигабайтном диске?

UNREAL ENGINE: Да. Он так выглядит.

5 Геймпад

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Новый геймпад для PS3, который-пока-не-показали. Знакомый вам серебристый банан — это лишь временный вариант (правда, подозреваем, что „временным" он стал после того, как все, кто держал его в руках на выставке, высказали свое однозначное „фи"). Геймпад использует Bluetooth для беспроводного подключения, и пока не ясно, будет ли в нем обратная связь — недавно Sony пришлось выплатить внушительную сумму изобретателю обратной связи за лицензию на ее использование в Dual Shock 2.

СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ:

Новый Dual Shock 2 обойдется вам в 35 EUR. Дешевый Bluetooth-адаптер для компьютера стоит около 20 EUR.

ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА В СОСТАВЕ PS3: **40 EUR**

6 Корпус

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Красивая пластмассовая коробочка, в которую все это вставлено. Сюда же добавим блок питания, вентиляторы и необходимые кабели.

СРАВНИМАЯ СОВРЕМЕННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ:

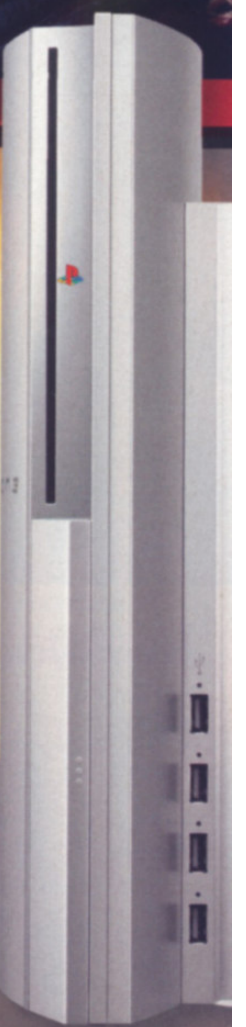
Как насчет модели 8066S от Zorro? Смотрите-ка. Она даже серебряная. И стоит 45 EUR.

ПРИМЕРНАЯ ЦЕНА В СОСТАВЕ PS3: **40 EUR**

7 Общий итог

Даже с консервативными оценками того, сколько каждый компонент будет стоить в составе PS3, общая стоимость приставки составила 540 евро. А ведь мы еще не оценивали стоимость производства, доставки и прочих сопутствующих компонентов. И что же, ждем PS3 по цене 550 евро? Или Sony примет на себя удар и будет продавать PS3 по катастрофически низкой, приносящей гору убытков цене 400 EUR?

= 540 EUR



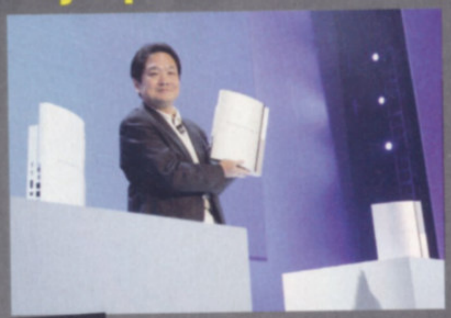
РАЗМЕР!

Насколько велика PS3?

Зоркие читатели могли заметить, что PS3 несколько больше по своим размерам, чем многие ожидали. И после визуального знакомства с новой машиной мы можем подтвердить, что она заметно больше и тяжелее PS2 (даже толстой старой версии). Каков размер PS3? Хороший вопрос. С целью установления реального размера и веса PS3 мы воспользовались всеми известными человечеству математическими и геометрическими методами. Мы смогли с высокой точностью выяснить ее массу. Точнее, угадать. В отсутствии линейки (и присутствии стеклянного саркофага, не позволившего нам измерить консоль), мы воспользовались иной практичной и абсолютно естественной методикой измерения. Итак, каков размер головы у Кена Кутараги?..

Метод измерения массы PlayStation 3 по голове Кена Кутараги

ШАГ 1 Изучите фотографию. На ней вы видите Кена Кутараги с геймпадом от PS2 в руках. Мы можем измерить размер геймпада PS2. Он валяется у нас под диваном. По ширине он равен 158 мм.



ШАГ 3 Смотрите на фотографию. На ней видно, что размер PS3 равен 1,26 размеру головы Кена Кутараги. Мы почти закончили.

ШАГ 4 Это означает, что высота PS3 составляет 1,26 x 254 мм. То есть, высота PS3 равна 320 мм. Да! Получите, неудачники с линейками!

ШАГ 2 Разместив геймпады рядом с головой Кена Кутараги, мы установили, что его голова в высоту равна 1,61 геймпада. То есть, 1,61 x 158 мм. Равно 254 мм. Эврика!

Выводы

Что касается веса, то мы могли бы... [автору передают листок бумаги от Sony] эээ... впрочем, можно просто свериться с пресс-релизом, из которого становится ясно, что размеры PS3 составляют 320 мм в высоту, 240 мм в ширину и 80 мм в глубину, а вес — 3 кг. Блин.

ВЫСОКАЯ ЧЕТКОСТЬ!

Придется ли вам покупать новый ТВ?

Самый простой ответ: нет, новый телевизор не обязателен. PS3 будет нормально работать с вашим сегодняшним ТВ. У нее есть такой же разъем вывода изображения, как у PS2 и вам наверняка, как это уже было однажды с PS2, удастся воспользоваться старым кабелем для подключения PS3 к телевизору. Новости, несомненно, хорошие, но чтобы получить наивысшее качество графики (и смотреть Blu-ray-фильмы в нормальном разрешении) вам все же необходим телевизор высокой четкости — ТВЧ, он же — HDTV.

Что такое HDTV? Высокую четкость объяснить не трудно — это в точности то, о чем вы подумали, то есть более высокое разрешение картинки.

Трудности начинаются дальше, когда надо отличить ТВ высокой четкости от просто „хорошего телевизора". Кроме того, есть множество режимов HDTV — как насчет 1080i и 720p? О чем вообще речь? К счастью, формат потихоньку стандартизируется. Производители даже придумали новый логотип (см. неподалеку на фотографии HD-телевизора от Sony). Если на телевизоре есть такой логотип, значит он готов к приему HD-сигнала. То есть, он оснащен нормальным цифровым входом, а экран обладает разрешением минимум в 720 линий. Убедитесь, что на вашем дущем телезоре есть такой логотип.

1080i ПРОТИВ 720p

Да, есть два типа HDTV. Удобно, правда? Оба соответствуют требованиям к „полноценному HD" и оба будут нормально работать с PS3, но картинка на них будет разной. Который тип лучше? У нас отличные новости: так просто этого не объяснишь...

Возьмите HD 1080i ТВ. Картинка на экране HD 1080i состоит из 1080 горизонтальных линий. Подойдите к своему телевизору поближе и вы сможете увидеть эти линии.

Экран современного ТВ состоит из 526 линий — стандартное число для общепризнанных в Европе телевизоров системы PAL. Поэтому телевизор со 1080 линиями на экране обладает в два раза большим разрешением по вертикали, чем современные телевизоры, так?

Буква „i" в „1080i" означает „interlaced", то есть, „черезстрочный". Представьте себе, что горизонтальные линии имеют номера от 1 до 1080. Картинка строится посредством нечетных линий: 1 затем 3 затем 5 и так далее вплоть до 1080. После этого построение картинки начинается заново, но в этот раз обновляются четные линии — 2 затем 4 затем 6 — вплоть до самого низа экрана. Поэтому можно сказать, что изображение 1080i на самом деле состоит из двух изображений из 540 линий, между которыми ваш телевизор постоянно переключается, чтобы создать у зрителя ощущение одного цельного изображения из 1080 линий. Хорошо, но явно не идеально.

Буква „p" в „720p" означает „progressive", то есть, „последовательный". В этом режиме изображение строится последовательно, линия за линией, в один проход от 1 до 720 строки. В результате вы видите „настоящее" изображение из 720 линий. Изображение формата 1080p еще лучше (больше линий, понимаете?), но в настоящее время широкому применению этого формата мешают технические ограничения — последовательное обновление 1080 линий на экране не по силам текущему поколению домашних HDTV.

Итак, у нас осталось два разрешения, оба из которых подпадают под определение „высокой четкости". Которое лучше? Трудно сказать. Мы видели оба и, на наш взгляд, разница минимальна. У 1080i больше линий, но на самом деле это трюк, обманывающий ваш глаз при помощи двух изображений из 540 линий каждое. У 720p меньше линий, но зато все они — честные. Ваш выбор между 1080 и 720 сводится к личным ощущениям и цене телевизоров.

DVI ПРОТИВ HDMI

Есть два типа подключения HD-источника к HD-телевизору: DVI и HDMI. DVI — старший из них, часто используется в профессиональной аппаратуре и в современных компьютерных мониторах и видеокартах. Этот разъем передает цифровой видеосигнал без звука. Новый, более удобный и компактный разъем HDMI несет в себе цифровое видео и аудио. На PS3 установлено два разъема HDMI, так что есть смысл приобретать телевизор, оснащенный соответствующими HDMI-приемниками.

СЕЙЧАС И В БУДУЩЕМ: Видно, сравнение как себя, но плазмую идею оно передает верно.

ПОРА ИДТИ ПОКУПАТЬ HDTV?

В настоящее время очень непросто найти HD-материал для просмотра на HD-телевизоре. Некоторые из платных европейских спутниковых каналов транслируют свои передачи в HD-разрешении, за что, ничуть не смущаясь, просят внушительные деньги по подписке. И это притом, что на этих каналах далеко не все передачи идут в высокой четкости. Как многим каналам потребовалось несколько лет, чтобы перейти на трансляцию широкоэкранного изображения, так и переход на трансляцию в HD-разрешении потребует определенного периода адаптации.

Другим способом получения HD-видео на вашем новом телевизоре выступает ваш же компьютер. Компьютеры позволяют оцифровывать видео в HD-разрешения, хотя оцифровка видео, которое изначально не HD (например, DVD) — занятие по большому счету бесполезное.

Новейшие DVD-проигрыватели будут передавать изображение вашему HDTV посредством нового разъема HDMI, что повысит качество сигнала в сравнении со старым SCART, но само изображение все еще будет соответствовать формату PAL, с его 526 линиями, которые будут „растянуты" на разрешение нового экрана. Настоящие HD-фильмы появятся в продаже не раньше выхода на рынок Blu-ray-дисков и Blu-ray-плейеров вроде PS3. Современные DVD не обладают достаточным объемом для выпуска на них фильмов в HD-качестве. Вы можете купить HDTV сейчас (только убедитесь, что у него есть разъем подключения HDMI), но на данный момент эта покупка практически бессмысленна — если только вы не разбили бутылку фанты об экран вашего старого телевизора.

TOTAL OVERDOSE

Пушки! Дифчонки! Взрывающиеся цыплята! Снимите бейсболку перед Total Overdose — новой надеждой жанра 'пацанский экшен', по сравнению с которой San Andreas выглядит сущим утренником.

ПУШКИ!

Пистолеты и бейсбольные биты, базуки и автоматы... В общем, игрушками вас Total Overdose не обделит.

ДИФЧЕНКИ!

Женщины в Total Overdose не только страстные и сексуальные, но и еще огнестрельные.

ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО!

Разработчики Total Overdose, именующие себя Deadline Games, прекрасно понимают, что уже сразили нас с вами наповал, а потому не постеснялись анонсировать сиквел. Вообще, во все происходящее очень сложно поверить, поскольку до TO студия исторгала из себя исключительно PC-адвенчуры, которые строем прошли мимо нас непосредственно в Бобруйск... Караулить Total Overdose 2 у прилавков начинайте не раньше 2006-го года.

ТАЧКИ!

Чертовы патроны кончаются, не успев начаться? Раздобудьте себе что-нибудь большое и на колесах, а потом вдоволь пользуйтесь его ударной мощью.

ВЗРЫВЫ!

В Total Overdose взрывается практически все, поэтому вам частенько предоставляется возможность драматично зависать в воздухе в роскошном slo-mo.

Только посмотрите на эти скриншоты. На большинстве из них запечатлен стильный дядька в окружении малоодетых девиц, палящий с двух рук из позиции лежа в воздухе. А на некоторых можно увидеть кое-что покруче. Короче, на них есть все, о чем мы только могли мечтать, — кромешное бесстыдство и смачное насилие. А еще проглядывается полнейший идиотизм и вопиющая безвкусица. И от них мы тоже в щенячьем восторге.

Представьте себе игру, которая берет элементы Max Payne, San Andreas и THUG, кидает их в блэндер и жмет кнопку „Пуск". А теперь подберите слюни и вообразите, что slo-mo акробатика на порядок изощреннее, чем в „Максимке", а плотность экшена в миссиях раза этак в три превышает аналогичный показатель опуса от Rockstar, при этом все это зиждется на вкуснейшей системе комбо, позволяющей поставить впечатляющие убийства на поток.

Да, на беспрецедентную свободу Grand Theft Auto рассчитывать не приходится , но на это можно категорически наплевать — вся суть Total Overdose состоит в миссиях. Нелепых, сумбурных миссиях, состоящих из автомобильных погонь, насквозь постановочных трюков, перестрелок в Матричном стиле и грандиозных актов вандализма.

Игра ничуть не стесняется быть одним сплошным клише — наоборот, она этим гордится и служит лишь одной цели: развлекать, не заморачиваясь при этом открытием новых горизонтов. Разработчики явно законченные синефилы — об этом можно судить по количеству, хмм, заимствований из мексиканского пласта творчества Роберта Родригеза, начиная с цикла „Мариачи" и заканчивая „От заката до рассвета". А уж здешние сюжетные вставки — вообще сборники киноцитат на амфетаминах...

Короче говоря, вас ждет безбашенный аттракцион без всяких претензий на высоколобость и концептуальность, и мы уже заняли места в очереди за билетами. Как говорят на родине сомбреро и пейотли, аста ла виста, мучачос!

ШЛЯПЫ!

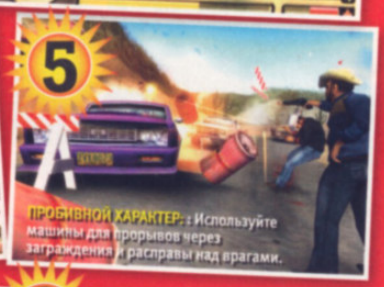
Для мексиканца нет ничего оскорбительнее, чем прикосновение к его шляпе. Поэтому перед тем, как кого-нибудь пришить, сначала снимите с него сомбреро, а уже затем вышибите ему мозги. Хамство тоже может быть стильным!

КАК ОНО РАБОТАЕТ...

За кажущимся идиотизмом всего происходящего кроются удивительные возможности, сложносочиненные пауэр-апы и концентрированный экшен.

СМЕРТЬ ЗА РУЛЕМ

Транспортные средства не менее смертоносны, чем пушки. Просто направьте свою тачку к чему-нибудь взрывоопасному, выпрыгните из нее на ходу и наблюдайте за последующим фейерверком. Угнать можно все, у чего только есть колеса, — будь то вэн, седан, грузовик или дурацкий складской подъемник.



LOCO-МОТИВ

Набрав достаточное количество очков (как — см. ниже), вы открываете специальные движения, называемые здесь loco. Например, одно из них позволяет смести врагов со своего пути с помощью пары огнестрельных футляров для гитар.

ПОЖИНАЯ ЖИЗНИ

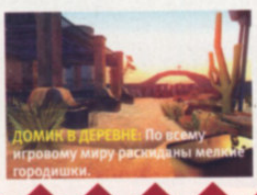
Убив кого-то, вы заводите таймер внизу экрана. Убейте кого-нибудь еще до завершения цикла и запустите тем самым комбо-конвейер. В теории можно пролонгировать одну комбинацию на протяжении всего уровня.

ИЗИ РАЙДЕР

Не миссиями едиными — повалять дурака тоже будет можно...

Разумеется, с масштабами Grand Theft Auto никто тягаться не собирается, однако вам точно будет чем заняться помимо отыгрывания сюжета. Между миссиями можно слоняться по городу, угонять тачки, колотить прохожих, воровать шляпы и, конечно, подписываться на мини-миссии. Эти миссии либо ограничены по времени, либо завязаны на сборе очков и выполняют роль соли и лимона при текиле сюжетного экшена.

БЕЛОЕ СОЛНЦЕ: Пустынные области ошеломительно громадны и... пустынны


ДОМИК В ДЕРЕВНЕ: По всему игровому миру раскиданы мелкие городишки.

КАМЕННЫЕ ДЖУНГЛИ: Город — самое сердце игры. И, заметим, сердце немаленькое.

ШЕСТЬ ПРИЧИН, ПО КОТОРЫМ TOTAL OVERDOSE СНЕСЕТ ВАМ БАШНЮ

АКРОБАТИКА

Вы сможете бегать по стенам, исполнять всякие там сальто, нырки и кувырки, а также ловить шляпы врагов еще до того, как их тела коснутся пола...

ЮМОР

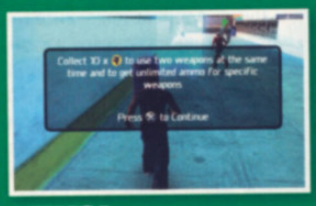
Игра ни секунды не пытается быть серьезной и битком набита наркобаронами, грудастыми женщинами и идиотскими бандитами всех мастей.

ТРЮКИ

Игра полна автомобильных и... пеших трюков голливудского размаха и голливудской же надуманности. Взять хотя бы классическое Съезжание-По-Проводам...

МУЗЫКА

Для записи саундтрека разработчики мобилизовали лучших людей мексиканского хип-хапа. И лучше выдумать, сами понимаете, не могли.



АПГРЕЙД

По мере прохождения игры вы собираете жетоны, которые позволяют вам улучшать свои особые навыки — к примеру, стрельбу по-македонски.

УРОВНИ

Они красочны и разнообразны — вас перекидывают из джунглей в города, из городов в пустыни, из пустынь... В общем, вы поняли.

ТЕМ

СТОРОН

НАЯ

А СИЛЫ

СВЕТ

СТОРОН

ТЛАЯ

SM

А СИЛЫ

ВСЁ О МУЗЫКЕ И КИНО

НОВЫЙ ЖУРНАЛ КАЖДЫЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

БЕСПЛАТНЫЕ CD-ПРИЛОЖЕНИЯ PLAY

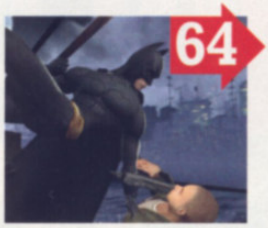
САМАЯ СВЕЖАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ МУЗЫКА ИЗ АЛЬБОМОВ, ОБОЗРЕВАЕМЫХ В НОМЕРЕ

Рецензии

ИСТИНА В ПОСЛЕДНЕЙ ИНСТАНЦИИ

59 DEAD TO RIGHTS 2
Первая часть была неожиданно хорошей игрой. Про вторую читайте немногим далее.

68 SAMURAI WESTERN
Истерн вестерн: Клинт Иствуд с катаной и прочая феерическая дичь.



64 BATMAN BEGINS
Бэтмен начинает на большом экране и заканчивает в вашей PS2.

„МЕЧТА РЕЦЕНЗЕНТА: ИГРА, КОТОРАЯ УЖЕ В НАЗВАНИИ ПРОСИТ ЕЕ БЕЗЖАЛОСТНО ОТТРАХАТЬ“
BIG MUTHA TRUCKERS 2, СТРАНИЦА 58

НАГРАДЫ

БРОНЗА
Присуждается играм с рейтингом выше 70 и обещает немало приятных часов.

СЕРЕБРО
Рейтинг выше 80. Разочароваться практически невозможно.

ЗОЛОТО
90 и более. Эту награду получают игры, способные изменить вашу жизнь.

ИГРА МЕСЯЦА
Герой текущего номера. Если вы покупаете одну игру в месяц, смело выбирайте эту.

РЕЙТИНГИ

Мы ценим ваше время, поэтому ставим каждой игре рейтинг. Это магические цифры. Они расскажут вам, чем предстоит занимать свой досуг в ближайшее время.

0–29	Игра с рейтингом до 30 годится разве что для растопки камина. Потому что это не игра вовсе, а просто-напросто идиотское недоразумение.
30–49	Можно играть без вреда для здоровья. Но избежать страстных встреч с бездарным дизайном или уродливой графикой, увы, не получится.
50–69	Исключительно для преданных поклонников жанра. Остальным следует озадачить себя поиском альтернативных вариантов.
70–84	Вот это уже разговор. Перед вами крепкий во всех отношениях продукт, и на него не стыдно потратить деньги.
85–89	Превосходная игра. Доставайте кошелек, иначе гордость за свою коллекцию будет безосновательной.
90+	Восхитительно. Невероятно. Феноменально. Абсолютная классика, обойтись без которой ну никак не получится.

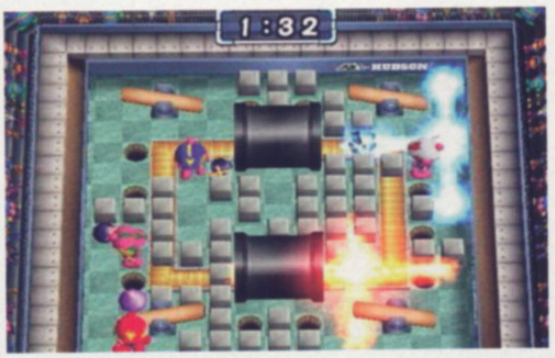
FANTASTIC 4

Человек-жвачка, человек-зажигалка, прозрачная женщина и человек-говно.

54

ЗИД

60 Вы всегда хотели знать, как выглядят тараканы из головы. Смотрите же!



66 BOMBERMAN HARDBALL

63 PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

„ЭТО КАК ЕСЛИ ПОСМОТРЕТЬ КИНО ПРО САМУРАЕВ, А ПОТОМ БОЛЬНО УПАСТЬ ГОЛОВОЙ И НА СЛЕДУЮЩИЙ ДЕНЬ ПОПЫТАТЬСЯ ВСПОМНИТЬ УВИДЕННОЕ“

SAMURAI WESTERN, СТРАНИЦА 68

70 COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

71 MADAGASCAR

ВСЕ РЕЦЕНЗИИ ЭТОГО НОМЕРА

FANTASTIC FOUR 54
BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER 58
DEAD TO RIGHTS 2 59
PSYCHONAUTS 60
RAPALLA PRO FISHING 62
EYETOY YETISPORTS ARCTIC ADVENTURES 62
PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES 63
BATMAN BEGINS 64
BOMBERMAN: HARDBALL 66
GUILTY GEAR ISUKA 67
SAMURAI WESTERN 68
COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM 70
MADAGASCAR 71
CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION 72

74 ПОТОМСТВО ЧАКИ

КИНО НА DVD

ПОТОМСТВО ЧАКИ 74
ПОСЛЕ ЗАКАТА 75
ДОЛГАЯ ПОМОЛВКА 75
ОСВОБОДИТЕ ВИЛЛИ 2: НОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ 76
ОСВОБОДИТЕ ВИЛЛИ 3: СПАСЕНИЕ 76
ДОМ ВОСКОВЫХ ФИГУР 77

PSM ОБЕЩАЕТ

PSM – обязательное приложение к вашей PlayStation 2. И вот почему:

- Наш авторитет в индустрии позволяет получать финальные версии игр раньше, чем они окажутся у дистрибьюторов. Это означает, что если игра стоит на прилавке магазина, то PSM уже опубликовал на нее рецензию.
- PSM – независимое издание. Наши мнения не продаются и не покупаются рекламодателями, издателями, южноамериканскими диктаторами и кем бы то ни было еще.
- В PSM работают эксперты своего дела. Кроме журналистского мастерства, у нас есть многолетний игровой опыт. Мы разбираемся в предмете разговора. И не приемлем в своих рядах дилетантов, детей и придурков.
- Для нас очевидна разница между художественной книгой в толстой обложке и журналом о видеоиграх. Поэтому в своих рецензиях мы рассказываем все, что вам нужно знать об игре. Не меньше. И не больше.
- Мы понимаем, что наши читатели – взрослые люди с постоянным недостатком свободного времени. Очень часто они спешно листают PSM, стоя перед витриной с играми. Именно поэтому каждая рецензия снабжена плашкой „Вердикт“, из которой можно быстро узнать об игре все, что требуется.
- Наконец, PSM – первый и единственный журнал о PlayStation 2 в России.

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: 7 Studios
Издатель: Activision
Игроки: 1-4
Карта памяти: 322 Кб
Widescreen: нет
50-60 Гц: нет
Surround Sound: нет

РАНЕЕ В PSM2
„НАДЕЕМСЯ, ЭТО БУДЕТ НЕ ПРОСТО X-MEN LEGENDS-ОБРАЗНОЕ БАЛОВСТВО“

ПАСПОРТ
Лицензия
Легко
Мясо
Говно

ВКРАТЦЕ
- Одновременно можно управлять всеми четырьмя героями.
- ...Каждый из которых оснащен набором уникальных умений.
- И со временем обрастает новыми возможностями и атаками.

„ФАНТАСТИКА: 4. ОРИГИНАЛЬНОСТЬ: 0“

FANTASTIC 4

Четыре фантастические страницы о не слишком фантастической четверке.

Если судить по этому изделию электрической игропромышленности, элитет „фантастическая“ идет титульной четверке, как корове — цирковой плюмаж. Marvel следовало бы переименовать оригинальный комикс в „Нормальная четверка“. Или там „Четверка на троечку“.

Ну, вы понимаете. Рид Ричардс (который резиновый) умеет бить лица. Бен Гримм (который похож на гигантскую высушенную солнцем какашку) умеет тоже бить лица и пинать ногами крупные детали интерьера. Сьюзан Сторм (которая сексуально привлекательная невидимка) использует телекинез, чтобы метать во врагов детали интерьера. Еще она, натурально, умеет бить лица. И, наконец, Джонни Сторм (который горит). Он плюется огнем и очень хорош в битье лиц.

„ВАМ ВОТ СКОЛЬКО РАЗ В ДЕНЬ ХОЧЕТСЯ ВЫДАТЬ КОМУ-НИБУДЬ В ТАБЛО?.. ТО-ТО“

Как вы, вероятно, успели догадаться, существенная часть игры посвящена дракам. Это по-человечески понятно: вам вот сколько раз в день хочется выдать кому-нибудь в табло?.. То-то. Теперь умножьте эту цифру на четыре. Боевая система (хотя слово „система“ кажется здесь малоуместным) рудиментарна: две основные атаки, базовые комбо и несколько (внушительного вида) спецударов. Все довольно кисло, но (в отличие от совсем уж невменяемой Batman Begins) функционально. Упомянутые спецудары, активируемые R1 + любая кнопка на ваше усмотрение, исполняются в полагающихся вихрях спецэффектов. Мы бы, впрочем, предпочли, чтобы они были чуть более сложными в исполнении. А то нажал на кнопочку — получи цирк.

Все это становится куда более занятным, когда вы управляете Существом — если кто видел фильм (или трейлер), он (оно?) мечет легковые машины в воздух так, что залюбуешься. Ко всеобщему облегчению, ровно то же самое можно и в игре. В головы неприятелей летят также мотоциклы, столбы, автостояночные счетчики и прочие тяжелые металлы. Все ликуют. Невидимой Леди разрешается совершать стелс-убийства: это довольно полезно, когда игра рекомендует не привлекать к себе внимания.

Прочие таланты четверки работают посредством контекстно-чувствительных

ТОП 5 ЧЕТВЕРОК

- The Beatles
- Охотники за привидениями
- Бубны, черви, пики, трефы
- Времена года
- Хлеб, салат, бекон, помидор

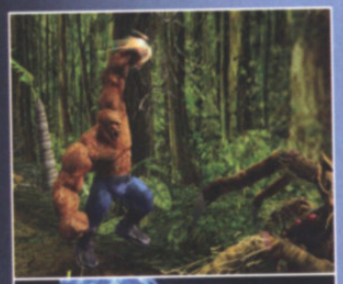
РЕЦЕПТ

40% Бить
30% Растягиваться
20% Исчезать
10% Плавить

ЕСЛИ ЧТО

На тему чего поумничать за пивом.

„Оригинальная „Фантастическая четверка" была создана в 1961 году комиксовыми легендами Стэном Ли и Джеком Кирби. Серия, впрочем, прозябала в относительной безвестности, пока в 80-е парень по имени Джон Бирн не запустил ее заново — для нового, так сказать, поколения".



ХЕДХАНТЕР-ПЕДОФИЛ: Существо в этом наряде выглядит КРАЙНЕ подозрительно, не находите?

ОТРЯД „АМЕРИКА": Играть вчетвером весело, но, мы бы сказали, суматошно.

ВМЕСТЕ — ДРУЖНАЯ СЕМЬЯ

Для успешной раздачи люлей все новым полчищам гадов вам следует своевременно прокачивать свои умения. Кроме того, за своевременное умерщвление достаточного количества оппонентов разрешается просматривать ролики из фильма и (довольно бестолковые) интервью с его участниками. Все, в общем, как обычно — но это лучше, чем ничего. Понятное дело, вы можете выбирать между прокачкой одного определенного умения и раскидывания очков сразу по нескольким — разница, скажем сразу, невооруженным глазом практически незаметна.

МАРАЗМ АТАКУЕТ: По ходу действия придется сражаться не только с маразменными ящерицами, но и с гнилыми мумиями.

А ИДИ ОБНИМАЦА: Ну куда без роботов, конечно. Роботы — наше все.

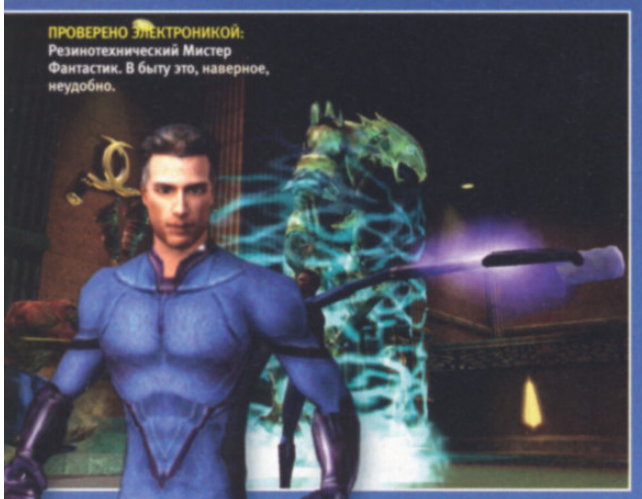
СЕРДЦА ЧЕТЫРЕХ

Одна из немногих причин, по которым вам стоит играть в Fantsatic 4, называется „кооперативный режим": вчетвером разрешается контролировать каждого из титульных персонажей. Во-первых, это по-человечески шумно и забавно; во-вторых, так проще разрешать паззлы, ради которых в противном случае пришлось бы пролить не одно ведро трудового пота. Играя в одно лицо, вам придется смириться с тем, что большую часть веселья исполняет компьютер.

АРХЕОЛОГИЯ: Даже не спрашивайте, как наши герои попадают из каменных джунглей в обыкновенные.

СУПЕРСЕМЕЙКА: Как и девочка из соответствующего мультфильма, Невидимая Леди умеет манипулировать силовыми полями.

ПРОВЕРЕНО ЭЛЕКТРОНИКОЙ: Резинотехнический Мистер Фантастик. В быту это, наверное, неудобно.



ПИРОМАНИЯ: Джонни Сторм — это тот, который оранжевый и летает.

action points (да-да, тех самых — без них еще не обходится ни одна лицензионная игра) и покрашены специальными цветами, чтобы вы не путались, кому из героев какую активировать. Пример: ключевая сцена на мосту, где квартет применяет свои силы для предотвращения адского дизастера. Существо спасает женщину из горящей машины, Невидимая Леди использует телекинез для удержания падающего грузовика, Мистер Фантастик затаскивает его назад резиновыми руками, а Живой Факел плавит какую-то железную хреновину (посредством, надо сказать, мини-игры на чувство ритма).

Подобные моменты командного взаимодействия, разумеется, четко прописаны —

„НЕ ПОМОГАЕТ И ВОПИЮЩАЯ НЕВЗРАЧНОСТЬ И НЕПРОДУМАННОСТЬ УРОВНЕЙ"

это своего рода интерактивные скриптовые сценки. Новизна их довольно быстро увядает: расшвыривать машины Существом и откручивать бошки стелс-убийствами еще забавно, а вот взламывать компьютеры (посредством идиотских пятнашкообразных паззлов), втискиваться в узкие проемы и плавить металлические двери — уже не так чтобы очень.

Не слишком помогает и вопиющая невзрачность и непродуманность уровней Fantastic 4. Самый первый, когда команда еще не обзаводится своими умениями, откровенно и безоговорочно ужасен. Вы

ЗЛЫЕ УЛИЦЫ: Город полон объектов, которые можно метнуть в голову Доктору Думу

КРАСНЫЙ КОСМОС

Если почему-либо этого не знаете, Фантастическая четверка получила свои суперумения посредством контакта с „космическими лучами", прилетевшими, эээ, из космоса. Что ж, это, по крайности, убедительнее, чем укус радиоактивного паука. Тем не менее, иллюстрирующий все это открывающий уровень игры на редкость ужасен: вам приходится плавать вокруг станции наподобие (конского) яблока в проруби. Если вы бросите игру после этого, мы даже не будем вас винить. Впрочем, преодолев омерзение, вы будете вознаграждены: дальше будет повеселее.

ПРОТОСУЩЕСТВО: Это вот и есть Бен Гримм. В человеческом обличье он пробудет недолго.

Г. ПО ЕНИСЕЮ: Главная опасность здесь — подплыть слишком близко к краю и ушуршать в космос.

СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ! СЮРПРИЗ!

ЗДРАВСТВУЙ, НОВЫЙ ГОД

Набрав определенное количество очков, можно ознакомиться с шокирующими интервью, в которых актеры „Четверки" рассказывают, какие они великолепные и как они обожают эту игру. Главное при просмотре — не описаться от возбуждения и восторга.

плаваете в идиотском космосе вокруг идиотской станции, уворачиваясь от идиотских комет. Игра, вообще-то, должна брать вас за одно место с самых своих первых кадров — см. God of War или там, мы не знаем, Devil May Cry 3. Но нет, нет. Путь к первому удару во вражескую голову вымощен десятками минут унылого геморроя. Следующий уровень повеселее — надлежит сбежать из больницы, попутно знакомясь с геройскими суперумениями, — но все равно это унылые сопли. Обычная, то есть, проблема большинства игровых кинолицензий: вместо того, чтобы выжимать из своего содержимого все соки, Fantastic 4 связана этим самым содержимым по рукам и ногам.

Выглядит все тоже прегнусно. Персонажи больше всего похожи на троллей с родовыми травмами (причем все четверо). Уровни преимущественно покрыты серыми пикселями величиной с куриное яйцо. Машины и прочая мебель выглядят так, словно тупой и злобный ребенок вырезал их маминими маникюрными ножницами из картона. Это, конечно, неспроста: все сдизайнено таким образом, чтобы облегчить кроссплатформенную разработку, но что нам-то с вами с того за дело?! Даже видеоролики отвратны: почти как сама игра, только в чуть более высоком разрешении.

По последней моде, авторы приделали игре систему апгрейда персонажьих способностей и постепенного обретения новых. Это придает Fantastic 4 некоторую глубину — не сравнимую, впрочем, не только с Final Fantasy, но и со скорбной умом X-Men Legends. Полностью раскачанное Существо, в частности, сносит на своем пути абсолютно все. И это очень весело, правда.

Во всем остальном Fantastic 4 откровенно не удалась — делали ее очевидно на коленке, в спешке и левой задней ногой. У приличных людей, вообще говоря, принято издавать такое в budget-варианте и не выпендриваться. **Энди Келли, Андрей Подшибякин**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Забавно, неплохие постановочные сцены.
- Механистично и довольно монотонно.

ГРАФИКА
+ Некоторые уровни богаты деталями.
- Все очень квадратно и преимущественно серо.

ЗВУК
+ Удолетворительно.
- Музыку едва слышно. Хотя, может, это плюс.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Вы увидите финальные титры через 10 часов и никогда больше не запустите эту игру. Все просто.

МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
BATMAN BEGINS

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
SPIDER-MAN 2

Стандартное приложение к летнему киноблокбастеру: играть можно, но только в том случае, если больше нечем себя занять.

65

ИНФОРМАЦИЯ

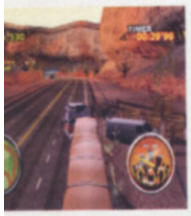
ДЕТАЛИ
Разработчик: Eutechnyx
Издатель: Empire
Игроков: 1
Карта памяти: 121 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Да

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Знаете ли вы, что длиннейшая в мире колонна грузовиков состояла из 407 машин? Представьте себе, что вам надо ее обогнать".

РЕЦЕПТ
50% Бесцельного вождения.
30% Покупок и продаж.
10% Миниигр.
10% Загрузки головного мозга. Или даже меньше.

ПАСПОРТ
За рулем
Экшен
Сиквел
Дешевка

ВКРАТЦЕ
- В два раза больше городов, чем в прошлой серии.
- Возможность поиска коротких путей к цели.
- Приятные восходы и закаты. Гм...



БУДКА ЛЮБВИ: Для этого подозрительного человека вам предстоит выполнять миссии.

МАШИННОЕ БЕЗУМИЕ: Вы можете стать причиной внушительных ДТП.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Веселая гонка по автостраде на восемнадцатиколесном грузовике с сопутствующим уничтожением всего на своем пути. Хоть эта часть игры им удалась.

ВРЕДНЫЕ СОВЕТЫ

Нам всем нравятся полезные советы, но Mutha Truckers 2 возводит искусство их подачи на практически невменяемый уровень. По мере прохождения игры, вам выдаются рекомендации, степень полезности которых варьируется от средней до совершенно никакой. Затем рекомендация повторяется. И опять повторяется. И вскоре вы уже можете предсказывать, когда игра снабдит вас очередным безумно бесполезным советом.

ТУПЫЕ СООБЩЕНИЯ: Скоро вас обрадуют совершенно бессмысленным советом. Вроде „поверните налево".

„БЕССМЫСЛЕННОЕ ВОЖДЕНИЕ"

BIG MUTHA TRUCKERS 2
TRUCK ME HARDER

Входит ли удовольствие в перечень доставляемых Big Mutha Truckers 2 товаров? Не сказали бы.

Учитывая вызывающе аморальное название, главным провалом Big Mutha Truckers 2 можно считать полное отсутствие обещанного нам веселья. Как и в предшественнице, игроку предлагается сесть за штурвал одного из больших грузовиков и отправиться на дорогу, крутить баранку „как можно быстрее". Но поскольку речь идет о крупнотоннажных грузовиках, „как можно быстрее" означает „довольно медленно". И, как и в прошлый раз, Truck Me Harder приятна лишь на первый взгляд.

На этот раз в игре стало ощутимо больше сюжета, в котором снова задействована семейка Джексонов с BMT1. Мама попала в тюрягу за уклонение от налогов, и теперь деткам придется накопить достаточно денег, чтобы подкупить присяжных. Жуть. В общем, вам придется влезть во все мыслимые сомнительные сделки и перевезти все виды контрабандных грузов. Новая опция выбора машин привела к появлению забавных миссий вроде перевозки кинозвезд с целью подъема их популярности в народе. Звучит интересно, да? Добавим сюда возможность необратимо сломать вашего железного коня — приятное отличие от победитовых грузовиков оригинала — и психованных мотоциклистов, пытающихся прямо на ходу воровать ваши грузы. В общей веселой кучемале можно найти даже пришельцев со своими летающими тарелками.

Да, в теории все это прекрасно, но, судя по всему, на подготовке работа разработчиков закончилась, и саму игру они предпочли делать на автопилоте. В результате веселья там где-то на пару дней, после чего брать в руки геймпад уже не хочется. В сравнении с предшественницей игра выглядит больше, лучше и разнообразнее, с прикольными потайными дорожками, кучами миниигр (разбивание машин, перевозка бродяг, уничтожение зданий) и шансом разом удвоить свои сбережения в казино, но довольно скоро общее однообразие процесса бьет вас ключом по затылку. Слишком много времени приходится просто ездить между городами, что довольно быстро вызывает скуку и ничего кроме скуки. Визуально игра выглядит неплохо, но миру BMT2 отчаянно не хватает интерактивности, вам остается лишь восхищаться ландшафтами и катить по ним со средней или низкой скоростью в сторону заката.

Нет, это не плохой сиквел, просто ему так и не удалось преодолеть расстояние от обычного рейсинга до открытой экшен-игры вроде GTA, заблудившись и запутавшись где-то посередине. Глубоко внутри игры все еще прячется по-настоящему хороший геймплей, но пока разработчики из Eutechnyx не нашли способа вытащить его на поверхность, BMT2 может пойти в сад. **Владимир Поротков**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ По началу довольно неплохо, но...
- ...после начала ничего не меняется.

ГРАФИКА
+ Хорошие окружения, неплохие ландшафты.
- Окружающему миру не хватает интерактивности.

ЗВУК
+ Отличные радиостанции с деревенскими ди-джеями.
- Надоедливые звуковые эффекты.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Подходит для проката на выходные. Куча нездоровой пищи и напитков неслабо помогут в получении удовольствия.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
RIDING SPIRITS

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
SIMPSONS: HIT AND RUN

Снабженная всем набором проблем своей предшественницы, игра насколько забавна, настолько и отвратительна. Середняк.

52

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ

Разработчик: Namco
Издатель: Namco/EA
Игроков: 1
Карта памяти: 175 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Да

ПАСПОРТ

Экшен

Сиквел

Сложная

Дерьмо

ВКРАТЦЕ

- Спустите с цепи пса по кличке Тень, пусть он калечит ваших врагов.
- Более 25 приемов умерщвления противников.
- Выбросьте ствол и забейте чувака ногами до смерти.

ПРОБЛЕМА С МОЧОЙ: Туалеты в пабах к закрытию становятся совсем грязными.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ

На скриншоте вы видите Джека, схватившего супостата за шею с целью использования его в качестве живого щита в перестрелке с другими бандитами.

„ПРАВИЛЬНЕЕ БЫЛО БЫ DEAD TO SHITES“

ВОЛОСАТАЯ ЛАПА ЗАКОНА

Бойтесь, гады-преступники. У Грант-Сити появилось секретное парнокопытное оружие (собака с копытами? Любопытно. — Редактор). Оружие зовут Тень. Страшно? Да просто ужас! Лохматый ловец бандитов — никто иной, как „полезный“ напарник Джека Слейта. При нажатии [L2] трясущиеся преступники разбегаются с криками, потому что на них мчится Тень — показывающий в процессе игроку крупным планом свою задницу— сбивает их с ног, отбирает оружие и волочит обратно. Это если вам повезет и он не застрянет, беспомощно поскуливая, за каким-нибудь забором. „Великолепно“.

КУСАЧИЙ ПОЛИЦЕЙСКИЙ: Нет, это не кенгуру, это ваш „крепкий, как ржавые гвозди“ напарник, Тень. Кусает преступника за яйца. Круто?

DEAD TO RIGHTS II

Собака — лучший друг человека и худший кошмар преступника. Самый дерьмовый напарник на PS2? Да. И почему эту игру не назвали Dead 2 Rights 2, а?

Собаки восхитительны. Они рвут на части важные бумаги, кусают маленьких детей и — если только не натренированы — срут по всей квартире. А, ну да. Собаки вовсе не так уж хороши. Во всяком случае, не все собаки. Скажем, Тень, хвостатый напарник из Dead to Rights II — непослушный дебил.

Он бежит к врагам самой длинной дорогой; поворачивается, как гусеничный танк; и иногда — вне зависимости от того, сколько раз вы нажмете на [L2] — вовсе отказывается бежать на помощь, предпочитая бесполезно подвывать на Луну. Да, Тень — говно. Как и вся эта игра.

Но как вообще Namco удалось испортить классический шутер от третьего лица? Ответ содержится в вопросе: он очень, чрезмерно классический. Бесконечные коридоры и городские улицы смазываются в одну большую серую трубу. Независимо от того, сколько вы прошли, игра остается такой же. Выходим за угол, стреляем по врагам. Открываем дверь, стреляем по другим врагам. Выпрыгиваем в стиле Макса Пейна из-за машины (видели это уже миллиарды раз) и снова стреляем по врагам. Тут вам становится так скучно, что вы стреляете себе в голову. Игра однообразна до ужаса и не делает ничего, чтобы исправить положение — за исключением припадочной псины, которой не помешала бы собственная собака-поводырь.

Жалкие крохи веселья содержатся в приемах умерщвления врагов: если нажать [O] неподалеку от любого неприятного мальца, Джек сломает ему шею или сделает еще что-нибудь непотребное в глубоком рапиде. Это, впрочем, кажется забавным первые десять раз. Нам хотелось бы рассказать о фантастическом наборе оружия (пустынные орлы, Узи и дробовики), но в игре так мало патронов, что ни с одним из стволов не удается толком познакомиться. А когда кончаются патроны, то кончается и веселье.

В общем, DTRII разочаровывает. Камера сломана, гавкающее безумие является позором для всей полиции, а нехватка аптечек делает игру чудовищно сложной. Вы швырнете геймпад на пол с чувством глубокой ярости и никогда больше его не поднимите.

Поэтому, если у вас есть капля здравого смысла, потратьте 50 евро на что-нибудь полезное. Например, на кастрацию своей собаки. Нефиг гадить где ни попадя, хе-хе.

Михаил Бескакотов

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Экшен „беги-стреляй“ многим нравится. - Мы видели его уже миллиарды раз.	+ Неплохие эффекты анимации. - Работа камеры разочаровывает.	+ Некоторые голоса неплохо озвучены. - Звуки выстрелов напоминают пердеж.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

После прохождения игры можно выбирать другие стволы. На этом причины для повторного прохождения исчерпываются.

МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
ВЫСТРЕЛ В ГОЛОВУ

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
THE PUNISHER

Вторая часть DTR умерла при родах. Кривое управление, невменяемая камера и чрезмерная сложность перевешивают любые достоинства.

41

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Double Fine
Издатель: Majesco
Игроков: 1
Карта памяти: 345 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ОПРОС
Правда ли, что в свое время ФБР не брезговало нанимать экстрасенсов для помощи в особо запутанных делах?

ЕСЛИ ЧТО
О чем помечтать за пивом.
„Голос Тренера Олеандра — актер Ник Джеймисон — голосил в целой куче игр для PS2... Например, он был Беном Кеноби в жутчайшей Revenge of the Sith"

ПАСПОРТ
Экшен
Платформер
Оригинальность
Юмор

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

Если вы достаточно далеко продвинетесь в исследовании закоулков чужого рассудка, вы обнаружите большущий синий сейф, скачущий по окрестностям. Ухитрившись его отловить, вы сможете его вскрыть и просмотреть любые воспоминания, которыми дорожит или, наоборот, от которых отгораживается их хозяин. Так, Тренер Олеандр дорожит героическими воспоминаниями военных времен, Саша не может забыть смерть матери, а развязная секретная агентша Мила частенько вспоминает о своих былых похождениях в духе Остина Пауэрса.

ПАМЯТКИ: Память каждого персонажа представлена в виде книжки с чудесными картинками. А ведь персонажей-то целых десять!

ЧУЖОЙ РАЗУМ — ПОТЕМКИ? НЕ ФАКТ!

PSYCHONAUTS

На поверхности Psychonauts переливается всеми красками радости, но в глубине ее кроется нечто большее...

Если вы подумаете о сказках, в голову вам наверняка придут совершенно невинные вещи вроде семерых козлят, кота в сапогах или, скажем, мальчика-с-пальчик, но если вы вдумаетесь поглубже, на поверхность полезут по-настоящему жуткие вещи. Сказки кишмя кишат великанами, ведьмами и волками, которые расправляются с детьми, поедая их, сжигая их живьем и даже выдавая себя за их бабушек. Эти истории поведывают нам о мрачных, гнетущих событиях и, несмотря на неизбежно счастливый финал, служат одной единственной цели — запугивать детей до невменяемого состояния. В общем, они ужасны.

Psychonauts — самая настоящая сказка. Красочная и радующая душу, но в то же время мрачная и тревожная. Это трогательная история одаренного ребенка, превозмогающего тяжелые обстоятельства, но вместе с тем это душераздирающее путешествие в темные глубины покалеченных рассудков.

Не смущайтесь, сейчас мы вам все растолкуем. Вас зовут Разпутин (рус. ред. — удержаться от глупой шутки было сложно, но мы справились) или просто Раз, и вы обучаетесь на психонавта — солдата, владеющего искусством телекинеза. Вы находитесь в летнем лагере для многообещающих психокадетов и даже не подозреваете, что готовится... Впрочем, если мы вам расскажем, вы тут же начнете об этом подозревать, так что лучше умолчим. В рамках своего обучения вам предстоит забираться в умы к страннейшим персонажам, преодолевать лабиринты их сознаний и усваивать таким образом их сверхъестественные навыки. Но это будет совсем не просто. Людей, в чьи мозги вы вламываетесь, посещают мысли, одолевают страхи, тревожат чувства и все они предстают перед Разом в овеществленной форме необъятных платформенных уровней, опасных препятствий и ужасающих монстров.

БОСС-АНОВА: Битвы с боссами грандиозны. Как и размеры самих боссов.

„Тема" уровня зависит от того, в чьей голове вы находитесь, — например, разум чокнутого вояки Тренера Олеандра выглядит, как зона боевых действий с грохочущими пушками и разрывающимися минами, а сознание прагматичного ученого Саши Найна предстает в виде огромного симметричного куба, в отсеках которого аккуратно хранятся его мысли. Очень, знаете ли, наглядно, и при этом никак не пересекается с изрядно приевшимся набором Лава-Снег-Пустыня, которым нынче укомплектовывается каждый первый платформер.

Более того, каждый из тринадцати уровней озаботит вас жутким количеством всяких дел. Даже, пожалуй, слишком уж жутким. С вашей, да и нашей стороны было наивно полагать, что ничего утомительнее сбора 100 шаров Предтеч в Jak&Daxter быть не может. Еще как может. В разуме каждого из персонажей найдется

„КРАСОЧНАЯ И РАДУЮЩАЯ ДУШУ, НО В ТО ЖЕ ВРЕМЯ МРАЧНАЯ И ТРЕВОЖНАЯ ИГРА"

ВКРАТЦЕ

- 13 уровней: три из них представляют реальный мир, а остальные — чужие умы.
- Сотни безделиц, предназначенных для сбора.
- Над уровнями придется не только попотеть, но и поразмыслить.

РЕЦЕПТ

40% Прыгаем.
25% Думаем.
25% Смеемся.
10% Улыбаемся.

ОТВЕТ

Это еще что! Во время холодной войны правительство США учредило программу Stargate, в ходе которой экстрасенсов пытались приспособить для борьбы с коммунизмом.

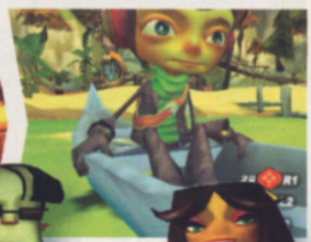
ЧЕТЫРЕ ПРИЧИНЫ ДЛЯ ОБОЖАНИЯ PSYCHONAUTS

ПЕРСОНАЖИ
Тим Шефнер, в свое время подаривший миру Monkey Island и тамошнего горе-пирата Гайбраша Трипвуда, заселил Psychonauts обаятельными и тщательно проработанными персонажами. А их изумительно чудной дизайн и уморительные голоса актеров возносят игру над всеми товарками по жанру.

ОГРОМНЫЕ УРОВНИ
Как вам должно быть видно на этих картинках, в Psychonauts дистанция прорисовки не знает никаких разумных границ. Обозрение целого уровня с самой верхней его точки не только доставляет весомое эстетическое удовольствие, но и позволяет локализовать всякую секретную мишуру, разбросанную по его просторам.

ПОТРОШЕНИЕ МОЗГОВ
Фокус на копошении в человеческих мозгах позволил разработчикам раскрепостить свое воображение до предела. Здешние враги являют собой „цензоров“, которые оберегают разум хозяина от нежелательных пришельцев, а другие местные чудовища воплощают страхи, паранойю и прочий негатив.

НАГРАДНЫЕ ЗНАЧКИ
Чтобы стать полноценным психонавтом, Разу необходимо разводить своих учителей на значки. Они открывают новые способности, включающие в себя левитацию, пирокинез и даже телекинез. То есть, вы сможете передвигать объекты (в том числе и одушевленные) силой своей психонавтской мысли! Не то чтобы оригинально, но все равно здорово.



„эмоциональный багаж“ (представленный в виде хнычущих чемоданов), который необходимо распечатать, „ментальные паутинки“, которые нужно сдуть, и более 100 „заблуждений“, которые следует коллекционировать для повышения своего „пси-ранга“– меры вашего прогресса в игре, а по совместительству вашего ключика ко всякообразным телекинетическим силам. Это, конечно, далеко не все, но вы уже поняли — Psychonauts найдет, чем вас занять. И это при том, что здешние уровни роскошны сами по себе — тут вам и секретные проходы, и парящие в воздухе платформы, и пещеры, и бесчисленные нычки, в которых сокрыты всенепременно важные, но сугубо опциональные предметы... Перфекционистам придется угробить на эту игру полжизни, но ничто не помешает вам пройти ее напрямик, не заморачиваясь сбором всякой дребедени. В обоих случаях удовольствие вам гарантировано.

А еще это чертовски забавная игра. То есть, по-настоящему забавная. Сценарист Тим Шэфер, сделавший себе имя на классических адвенчурах для ПК, и на этот раз не изменил себе и своему специфическому чувству юмора — поклонники Monkey Island и Grim Fandango будут в восторге. Летний лагерь „Шепчущая скала“ полон совершенно очаровательных персонажей, среди которых — Доген (которому во избежание взрывов окрестных зверушек приходится носить шляпу из фольги), Нильс (самозваный „властитель женских дум“ десяти лет от роду), Бобби Зилч (архетипичный пустоголовый хулиган) и,

„ТРОГАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ СТРАХА, ЛЮБВИ, ГНЕВА, РАДОСТИ И ПЕЧАЛИ“

разумеется, протагонист Разпутин, который оставил жизнь циркача, чтобы стать психонавтом.

И, как и все приличные герои, Разпутин терзаем внутренними демонами. В одной из сцен, имеющих место в его собственном мозге (куда же без самопознания?), он использует дар пирокинеза, чтобы сжечь ненавистные воспоминания о своем цирковом прошлом (а особенно о своем жестоком отце), что прямо-таки неожиданно трогательно и по-взрослому для такой, эээ, красочной игры. Другие персонажи тоже не обделены проблемами. Разрушая их ментальные „хранилища“, вы получаете доступ к их самым заветным, самым мрачным секретам — особенно тяжки воспоминания Саши Найна. Его детскими глазами мы наблюдаем за тем, как угасает и, в конце концов, умирает его родная мать.

На текущий момент Psychonauts попросту не имеет аналогов на PS2. Сперва она может показаться обычным среднестатистическим платформером, однако за ее вопиюще психоделичной внешностью скрывается глубокая и по-настоящему трогательная история страха, любви, гнева, радости и печали. Эта игра займет не только ваши руки и ум — она займет ваше сердце.

Владимир Поротков

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Море удовольствия! - Изредка подводит камера.	+ Беспрецедентная дистанция прорисовки. - Некоторые притормаживания.	+ Зловещая музыка и превосходная озвучка. - Музыка звучит как-то размазанно.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ

Вряд ли у кого-то найдется достаточно времени, чтобы полностью очистить здешние уровни от всяких собираемостей. Приготовьтесь к долгому забегу.

МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
RATCHET & CLANK

ХУЖЕ, ЧЕМ
JAK 2: RENEGADE

Бесконечная глубина, захватывающий сюжет и по-настоящему оригинальный дизайн выделяют Psychonauts из толпы игр сходного жанра. А главное, в нее просто приятно играть.

90

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Zoo Digital
Издатель: Activision
Игроков: 1-2
Карта памяти: 89КБ
16:9: нет
50-60Гц: нет
Объемный звук: нет

ПАСПОРТ

Спорт
Деньги
Реализм
Говно

ДРУГ РЫБОЛОВА: Вот это, собственно, — поплавок. Не ловится рыбка? А кого это волнует?

„ЛОВИСЬ, РЫБКА, БОЛЬШАЯ И МАЛЕНЬКАЯ“

RAPALA PRO FISHING

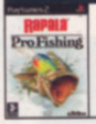
Эту мы скушаем за папу. Эту за маму. А эту мы бросим обратно в речку.

Сама по себе рыбная ловля скучна. Что бы мы хотели увидеть — так это новый вид спорта с веселым названием Extreme Death Angling, где каждая третья рыбка была бы начинена взрывчаткой по самое нехочу (эдакие киборги-убийцы из будущего, только маленькие и непримечательные) и, будучи пойманной, делала бы Большой Бада-Бум пред изумленные очи обидчика. Выживший побеждает.

Черт, вот что было бы намного увлекательнее, чем ЭТО. Но выбор невелик. Что ж, приступим. Сперва выберите персонажа-который-будет-закидывать-удочки. Список доступных.. кидателей включает в себя Chad'a, Tandy и Jenna, которые выглядят так, будто потерялись на пути к отбору игроков на FIFA Street. Лично нам нравится Martha, напоминает о заботливой маме. В целом не так важно, кто вам ближе: персонажи не отличаются друг от друга ни умом, ни сообразительностью, ни скиллами. Затем вы запрыгиваете в ваше судно, закидываете удочку, корректируете длину лески, ну и.. ждете. Сразу после вышеописанного появляется возможность следить за процессом. В прямом смысле, ага. Да нет, не за зевающим игроком, а за наживой под водой. Камера, ничуть не краснея, перемещается в воду под ваше судно, открывая вашему взору необходимый угол для отслеживания рыбешки. Когда же последняя появится, остается ее только вытащить, покрутив колесико и немного поборовшись с ленью. В игре есть соревнования, а также много различных видов рыбы, но... Кому до этого есть дело, когда сам геймплей ни к черту. Rapala просто взяла исходную скукотищу данного вида спорта, разжевала ее и подала на блюдечке. Лучше купите Sega Bass Fishing.

Илья Ассмастер

PSM ВЕРДИКТ



Это рыбалка. Если это правда вам интересно, быть может вы и найдете здесь что-то для себя. Если же нет — даже не трогайте удочку. Я хотел сказать, Rapala. Да.

40

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Pirate
Издатель: JoWood
Игроков: 1-4
Карта памяти: 106КБ
16:9: нет
50-60Гц: нет
Объемный звук: нет

ПАСПОРТ

Eyetoy
Для детей
Тупость
Говно

УЖКИЙ УМ: Когда коридорными служатся, деталь становится несколько проблематично.

„СНЕГ, НО НЕ ЗИМА. YETISPORTS + EYETOY.“

EYETOY YETISPORTS ARCTIC ADVENTURES

Еще одна EyeToy-игра, снова мусор.

День за днем выкачиваешь игры из интернета, глядишь на них... Порой становится плохо. Так можно и с ума сойти.

Следуя за Alien Hominid (PSM2#61, 74%), нашему взору открывается Yetisports, EyeToy-версия интернет-развлечений. Однако, вопреки уставам Alien Hominid, Yetisports оставляет нас наедине с собственными мыслями о чем-то явно нехорошем, позабыв про сам игропроцесс. На просторах интернета Yetisports является 2D-забавой и привлекает она далеко не только щелчками мышью в заданную миллисекунду, дабы посильнее долбануть несчастного пингвина бейсбольной битой, или же привить измученной чайке удовольствие от длительного планирования. В подобных играх все дело в точности, но как тут будешь точным с EyeToy. Несчастная игра должна обрабатывать человеческие попытки изобразить аиста, смешно махая пухлыми ручками, или же нелепые движения якобы существующей бейсбольной битой. А биту-то мало кто из нас держал в руках хоть раз в жизни. Какие тут могут быть разговоры о точности? В целом, Yetisports мало чем радует глаз... Управление слабое, в игре всего-навсего полдюжины мини-развлечений, призванных доказать ошибочность вывода „EyeToy — это просто очередная новинка“... Если честно, интернет-серфинг куда более увлекателен, нежели сие творение. Пожалейте лучше ваши деньги и здоровье.

Григорий Нахичеванский

PSM ВЕРДИКТ

Вы хотите бесплатную версию Yetisports? Пожалуйста, в интернете они почти везде. О, подождите, вы все еще думаете? Зря.

44

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Kuju
Издатель: Oxygen
Игроков: 1
Карта памяти: 60КБ
16:9: нет
50-60Гц: нет
Объемный звук: нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Так как во время Второй Мировой весь доступный металл активно использовался, все выдававшиеся „Оскары" в то время были из дерева."

РЕЦЕПТ
50% Крадучести
45% Удушья
05% Чихотки

ПАСПОРТ
Война
Экшн
Легкость
Оригинальность

ВКРАТЦЕ
- Вы — солдат, пытающийся пробраться из Германии в Швейцарию во время Второй Мировой.
- Наличие киновставок-комиксов а-ля XIII.
- Stealth-стиль не без чихотки.

ДЖИН-КОМИК: Весьма стильные киновставки-комиксы прилагаются.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Билл подкрадывается к объекту и душит его. Умно. Несмотря на то, что он мог броситься на жертву как раненная горилла и остаться незамеченным.

„2D-ФАЙТИНГ В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ"

БОЛЬШОЙ АП-ЧХИ

Как и в MGS3, здесь не стоит забывать о еде, иначе выносливость Билла упадет в разы. Помимо этого, наш герой умеет еще и.. болеть! Строго не рекомендуется держать его на холоде длительное время, не говоря уж о купаниях в ледяной воде, ибо после подобных процедур есть шанс стать более привлекательным. Ну да, начать банально привлекать к себе внимание охраны громогласным, прямо как в рекламе, ап-чхи. Когда мамы нужны, их вечно нет. А шарфик бы ему не помешал...

МЕРЗЛЯЧОК: Билл греет свои нежномурашки у огня. Но почему? Посмотрите, сколько всего на нем надето! Вот как, значит, немцы боялись холода...

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES

Ежели вы осмелились потратить деньги на это, знайте: скоро и вы станете pilot'ом. Да нет, не в игре...

Кто-то в Pilot Down тупой. Кто — пока не ясно. Может быть, это сами фашисты, которые стоят и с счастливым видом вглядываются вдаль, пока вы шныряете чуть ли не у их коленок? Или же это наш герой, авиатор США Билл Фостер? Видите ли, есть одна миссия, в которой Биллу надо вмешаться в производство нацистских плакатов и заменить их.. ну да, плакатами альянса. И что, он думает, немцы так и провезут их через всю страну, даже не заметив разницы? „Йа, Фюрер, как видите, у нас тут полмиллиона плакатов.. mein Gott! Дрянной британский выродок!" Ага, именно так. Допустим, ничья.

Так что же такое Pilot Down? Ну, вообще это гениальная идея — стелс-стиль на оккупированной фашистами территории Европы. Казалось бы, еще одна игра на военную тему... Все верно, только отличается она от собратьев тем, что здесь больше тактики „крадемся-делаем-крадемся", нежели пальбы во все стороны. Это Metal Gear Solid, только с фашистами. Да, звучит заманчиво. Только вот реализация подкачала. Проблема, собственно, как вы уже могли заметить из вступления, в AI немецких солдат. Вернее, в его отсутствии. Сий плод трудов разработчиков будет делать одно из двух: или же бродить туда-сюда по аранее установленному маршруту, или же стоять на одном месте и тупо глядеть в одну сторону, даже не думая обернуться. А что это значит? А то, что прокрасться мимо „охраны" сможет и ребенок. Обычно всегда есть возможность нагло подойти сзади и придушить.

И если вы все же каким-то немыслимым образом привлечете их внимание — они не сделают ни-че-го, пока вы не явитесь пред их ясный взор и не постучите их собственным прикладом им же по лбу. Или пока вы не позволите „шкале внимания" (внимания к вашей персоне, естественно) показать максимальное значение, что займет добрых шесть или семь секунд. Согласитесь, достаточно времени, чтобы спрятаться. Это позор. Да, позор. Хотя, в Pilot Down есть некий шарм, который заставит вас играть и играть, даже если вы знаете, что игра-то сама не очень... И укладка фашистов одного за другим все-таки приятна, хоть и дается легко, да и задумка с созданием таранов придают пикантность игре. Идея, сочетающая в себе два разных жанра, это, конечно, хорошо, только вот если бы команда разработчиков была побольше, а финансирование пожирней... В целом это игра, дурно состряпанная, но таковой при этом не выглядящая. **Дмитрий Вялый**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Отличная задумка, весело играется. - Но AI портит все удовольствие.	+ Причесана, опрятна. - Угловата. Порой даже более угловата, чем сами углы.	+ Есть хоть какой - Абсолютно однообразный. А-га.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Pilot Down — это вовсе никакое не испытание, но начав играть, вы скорее всего дойдете до конца.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
STOLEN

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
METAL GEAR SOLID 3

Pilot Down могла бы быть хорошей игрой, если бы не абсолютно убогий интеллект противников, приравнивающийся лишь к физиологическим рефлексам.

53

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Eurocom
Издатель: EA
Игроков: 1
Карта памяти: 255 Кб
Widescreen: да
50-60 Гц: нет
Surround Sound: да

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом. „До того, как было утверждено название „Бэтмен: начало", фильм собирались назвать „Страх" или „Опасная игра". К счастью, передумали. Потому что это ужас".

РЕЦЕПТ
30% Подсказки
20% Светящиеся подсказки
20% Откровенное идиотство
20% Идеальная графика
10% Лица знаменитостей

РАЗМАХ КРЫЛЬЕВ: Прыгать вдвое дальше можно, дважды нажав кнопку прыжка.

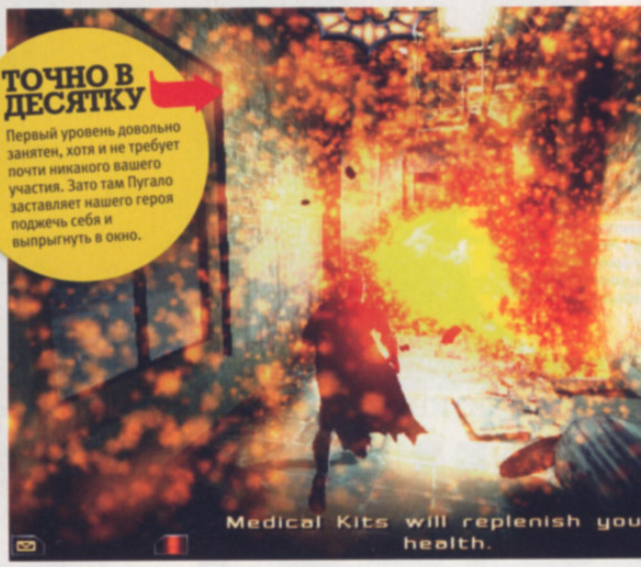
УМЕТЬ ЛЕТАТЬ

Бэтмен не имеет супергеройских умений как таковых: его не кусала радиоактивная мышь, понимаете. Как явствует из фильма, вместо этого его обучили всяким интересностям монахи-ниндзи. И Лайам Нисон. Эта часть истории включена в игру в качестве обучающих миссий и, с учетом того, что игра ПОСТОЯННО разжевывает, что делать дальше, начисто лишена всяческого смысла. Выглдяит, впрочем, преотлично — особенно когда Нисон крупным планом говорит нам всякие гадости.

ДОИГРАЛСЯ: Пик кинокарьеры актера Лайама Нисона — первый в мире ирландский ниндзя.

С ПРИСТРАСТИЕМ: Бэтмену, кажется, страшно нравится процедура допроса.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Первый уровень довольно занятен, хотя и не требует почти никакого вашего участия. Зато там Пугало заставляет нашего героя поджечь себя и выпрыгнуть в окно.



„БЭТМЕН: НАЧАЛО. ИГРА: УЖАС"

BATMAN BEGINS

...или Что бывает, когда руки растут не из того места.

ДОБРЫЙ БЭТМЕН: Главгерой никого не убивает. Только калечит.

В качестве маркетингового инструмента Batman Begins работает идеально: поиграв, мы ОЧЕНЬ СИЛЬНО захотели отправиться в кино смотреть соответствующий фильм. Что же до собственно игры, то... Выглядит все великолепно, но собственно геймплей похож на работу в бигмачной: монотонно, раздражает и по колено в жире. Вы, может быть, и выглядите на экране Бэтменом, но на самом деле вы жмете на кнопочку, когда игра вас об этом просит — и никак иначе. Это не игра, это тренажер для дрессированных мартышек.

Это классический большой стиль от EA. Повсеместные неоновые указатели, обучающие миссии, предназначенные для клинических микроцефалов и эпические контекстно-зависимые выкрутасы, для исполнения которых от вас не требуется практически ничего. Нажатие ОДНОЙ кнопки: Бэтмен спрыгивает с крыши, хватает гада, разворачивает к себе и учиняет допрос. Это может впечатлить человека, в жизни не игравшего в видеоигры. Но если вы хотите получать за свои же деньги удовольствие, это не по адресу.

Кое-что, впрочем, организовано неплохо. Атмосфера фильма ощутима на счет раз — особенно удался девелоперам ландшафт Готэм-сити. Очень неплохи также модели персонажей — за вычетом, правда, некоторой мимической деревянности. Но на этом позитив резко заканчивается.

Batman Begins более чем слегка смахивает на Splinter Cell. Поправка здоровья из настенных аптечек. Ползьба гусиным шагом и перемещения по трубам — анимация похожа с точностью до кадра. Первый уровень страшно похож на первый уровень Splinter Cell. Почти идентичны взлом компьютеров, подбор отмычек к дверям, техника допроса врагов, дизайн уровней, освещение... Кроме того,

ВКРАТЦЕ

- В игре занят Кристиан Бэйл и другие актеры из фильма.
- Стелс, драки и автовождение — в равных пропорциях.
- Диск с игрой очень, очень круглый. Самый круглый из всех, что мы видели.

ТОП 5 МЫШЕЙ

- Мышь компьютерная
- Микки Маус
- DJ Dangermouse
- Мышь полевая
- Мышь заводная

ГОРОД ГРЕХОВ: Да-да-да. Выглядит отлично. Но в это просто НЕЛЬЗЯ играть. Поверьте нам.

В ГОЛОВУ: Большую часть своего времени Бэтмен посвящает раздачам.

НА КОЛЕСАХ

Как и было сказано, Batman Begins содержит автомобильные секции, явственно выстроенные на движке Burnout 3. В них предлагается прессовать преступников на дорогах посредством нового моднейшего бэтмобиля, похожего на тюнингованный трактор „Беларусь". Поскольку Бэтмен НИКОГО не убивает, остается полагать, что пассажиры запрессованных нами в металлолом автомобилей выжили, но на всю жизнь остались инвалидами. Добрый Бэтмен.

БОЛЬШАЯ РАЗНИЦА: Исполнив несколько миссий, можно получить „прототип бэтмобиля". Который абсолютно такой же, только, эээ, не черный.

СКОРОСТЬ: Честно говоря, движок Burnout испортить довольно сложно. Так что гонять, пожалуй, будет повеселее всего.

ВОДОПРОВОДЧИК: С труб можно прыгать на головы неприятелям.

имеются автомобильные секции, которые играются В ТОЧНОСТИ как (гораздо более говнистый) Burnout 3.

Далее. Поскольку Заратустра запрещает Бэтмену использовать оружие и вообще кого-лтбо убивать, встреча с вооруженным противником означает для него гарантированную смерть. Здесь в дело включается бестолковая и отвратительно организованная система „страха". Периодически на уровнях встречаются специальные точки, нажав на которых L1, наш герой делает что-то, чтобы „напугать" оппозицию — сбрсывает откуда-нибудь гору ящиков, например. В свою очередь, неприятели бросают оружие — теперь их можно всласть бить руками и ногами. Это полный, патентованный маразм. Кем надо быть, чтобы класть в штаны от звука пары упавших ящиков?..

Боевая система уныла и отвратительна: вы, опять же, нажимаете ОДНУ кнопку и наблюдаете, как Бэтмен исполняет невероятнейшие контекстно-зависимые акробатические трюки. Никаких умений, ловкости и ума у пользователя все это не подразумевает. Уровень за уровнем открывают 10-секундные ролики из фильма (который вы, вероятнее всего, давно уже посмотрели и забыли), а также отвратительные интервью с актерами, которые фальшивыми голосами несут

„ПОСКОЛЬКУ ЗАРАТУСТРА ЗАПРЕЩАЕТ БЭТМЕНУ КОГО-ЛИБО УБИВАТЬ, ВСТРЕЧА С ВООРУЖЕННЫМ ПРОТИВНИКОМ ОЗНАЧАЕТ ГАРАНТИРОВАННУЮ СМЕРТЬ"

невероятную дичь о том, как им нравится эта игра. Нельзя же так унижаться, родные!

Впрочем, радует, что по ходу действия можно открыть классические Бэт-костюмы.

В общем, играли мы только затем, чтобы посмотреть на декорации (и, конечно, хоть как-то оправдать вгроханные в игру $60) — ну что, психлечебница Аркхэм выглядит неплохо, насчет всего остального вы уже наверняка все поняли сами.

Скорбная история уж близится к финалу. Классический вопрос — нужно ли вам это покупать? Суровый, но справедливый ответ: нет, ни в коем случае. И, раз уж на то пошло, лучше вам будет заодно воздержаться от приобретения всех тех безмозглых глянцевых конвейерных поделок, которыми в последнее время заваливают рынок крупные игропроизводители. Потому что ну правда нельзя так больше.

Итого: озвучание, графика, звуки и музыка — великолепны. Очевидно, их делала одна небольшая команда разработчиков. В то время как другой (вероятно, состоящая из 10000 мартышек с толстым талмудом „Как надо делать игры в Electronic Arts) было поручено сделать собственно игру. За час до дедлайна. Увесистая причина для того, чтобы вообще бросить играть в игры.

Владимир Оргия

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Легко освоиться с управлением...
- ...которого практически нет. Слишком просто.

ГРАФИКА
+ Потрясающая.
- Деревянные персонажи. Вы не сможете их полюбить.

ЗВУК
+ Превосходные звуки и голоса.
- Со звуком — никаких проблем. А вот с остальным...

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Около 7-8 часов общей продолжительности. И если вы не маньяк-мазохист, заново вы ее никогда не запустите.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
CATWOMAN

ХУЖЕ, ЧЕМ
SPIDER-MAN 2

Проклятье игр о Бэтмене не обошло стороной и эту: несколько плохо сочетающихся друг с другом жанров, скрепленных плагиатом.

41

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Hudson
Издатель: Ubisoft
Игроков: 1-4
Карта памяти: 103 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Знаете ли вы, что Bomberman впервые появился на NES в 1987 году? Знаете?! Извините, что влез со своими комментариями".

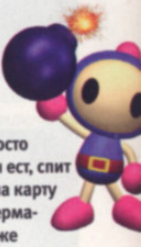
РЕЦЕПТ
25% Подрыва врагов.
25% Выноса врагов.
25% Превосходства над врагами.
25% Убийства врагов.

ПАСПОРТ
Спорт
Старомодная
Мультитап
Сложная

ВКРАТЦЕ
- Соревнования по гольфу, теннису и бейсболу.
- Многопользовательский режим для четырех игроков.
- Возвращение классической Bomberman в режиме Battle.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Лучшая сторона игры — возможность оттянуться в спортивных режимах, а потом перейти к подрыву врагов в классической аркаде. Кстати, гольф там весьма неплохой.

ЭТО — ЖИЗНЬ



Вам дозволяется управлять жизнью своего жирноголового бомбермена. Начиная с украшательств газонов и выбора программ на телевизоре, до изменения цвета рук и других частей тела героя. Можете расслабиться и просто наблюдать за тем, как ваш бомберман ест, спит и играет. Результат можно сохранить на карту памяти. К сожалению, продажа бомберманам оружия запрещена, но, блин, это же игра, а не какой-нибудь „Эммердейл".

СПОРТИВНАЯ ЖИЗНЬ: Вы можете смотреть любимые спортивные передачи по телевизору. Там даже есть бейсбол.

„МЫ ВСЕ ЕЩЕ ЖДЕМ BOMBERMAN DODGEBALL"

СБРОСЬ БОМБУ: Классический Bomberman в действии.

БЕЙ ПО МЯЧУ: Парный теннис на четверых затягивает не на шутку.

BOMBERMAN HARDBALL

Как вы думаете, есть разница между хардболом и бейсболом? И не все ли нам равно?

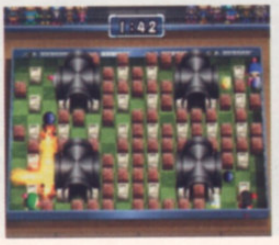
Давайте сразу признаемся — никому нет дела до Bombermen. Фанатов, если даже таковые найдутся, не хватит для того, чтобы продать достойное количество копий. И вряд ли хардбол тут чем-то поможет.

Перед нами эклектичная смесь спортивных развлечений с количеством тротила, достаточным для отправки на орбиту всего стадиона „Уэмбли". Какие ингредиенты использовались в рецепте? Ну, тут есть Bomberman (ага), игра в теннис, немного гольфа и... этого, хардбола, разумеется. Или бейсбола, если вам так привычнее. И даже если хардбол малоинтересен сам по себе (вне контекста подрыва врагов на минах), в целом набор жанров внушает уважение. Но все же без проблем не обошлось.

Понимаете, маленькие карикатурные персонажи не то, чтобы были сделаны для легкой атлетики, и бег с прыжками и ударами по мячу даются им с великим трудом. Та же проблема справедлива для теннисных матчей: мучительно даже смотреть на попытки бомбермена дотянуться до летящего мяча. И с чего бы за Hardball просят столько денег? Нет, нам понравился гольф и все такое, но выглядит игра неубедительно, простовато, дешево и в целом не заслуживает подобной цены.

С другой, светлой стороны, все спортивные игры весьма играбельны. Скажем, теннис, несмотря на свою мозгодробительную сложность отлично передает суть самого спорта, а гольф, хоть и играется на самых идиотских ландшафтах в истории, очень неплохо выглядит. Симуляция вообще — не смейтесь — неплохая. Не Tiger, конечно, но весьма неплохо. Наконец, в игре есть пресловутый бейсбол, на который, скажем прямо, всем плевать. Не забудем и про классические аркадные режимы, скрупулезно сохраненные Hudson для нового поколения. Новичкам будет интересно побродить по лабиринтам, взрывая к чертям собачим своих оппонентов. Есть что-то магическое в наблюдении за полетом прыгающей бомбы, с точностью Бэкхема отправленной врагу в спину.

Если бы только они уделили больше внимания полировке экшена... Нам понравилась многопользовательская сторона Hardball, но даже она не оправдывает покупку, когда на полке валяются Singstar и Mashed, руки к которым так и тянутся после одной-двух бутылок в приятной компании. **Дмитрий Вялый**



PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Аркадный спорт с бомбами. - Выглядит неосновательно.	+ Яркая, четкая и цветастая... - ...но местами тошнотворная.	+ Удары по мячу ничего так. - Раздражительные детские звуки, издаваемые „мужиком".

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Если вы дома один, то займитесь лучше вскрытием кошки. Но если у вас появятся приятели, то в игру можно рубиться часами.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
BOMBERMAN KART

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
MASHED

Множество веселых моментов не перекрывают общего настроя переупакованной старой игры, продаваемой за внушительные 50 евро.

60

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик Arc
Издатель Sammy
Игроков 1-4
Карта памяти 78Кб
Widescreen нет
50-60 Гц: да
Surround Sound: нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Дизайнеры Дайсуке Ивата и Хидеюки Абе — фанаты рока, по какой причине многие персонажи игры названы в честь известных групп и песен".

РЕЦЕПТ
30% Тотальное обалдение
20% Прекрасная графика
20% Ужасное озвучание
20% Удары, которые вы никогда не выучите
10% Разочарование

ПАСПОРТ
Файтинг
Тупость
Мясо
Манга

ВКРАТЦЕ
- Можно играть вчетвером одновременно.
- Персонажи подлежат кастомизации и перекраске в новые цвета.
- Имеется новый режим Boost — сайд-скроллер с мордобоем.

„2D-ФАЙТИНГ В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ"

СВОИМИ РУКАМИ

Одним из безумнейших персонажей игры, несомненно, является Робо Ки. Он стреляет ракетами из коленных чашечек, катается на маленькой механической лошадке и умеет удлинять свои руки, как робот Бендер из „Футурамы". По этой причине Arc сделала его героем свежего игорежима Factory: в нем Робо Ки можно апгрейдить, как в ролевой игре. Кстати, на нашей памяти это первый двухмерный файтинг, содержащий такие глубокие опции. Если мы не правы, можете нас поправить.

ТЮНИНГ: Именно так визуально и выглядит меню апгрейдов Робо Ки. Странное зрелище для файтинга.

GUILTY GEAR ISUKA

2D-файтинг, в который можно играть без мучений.

Хотя большинство современных двухмерных файтингов глубоки, суровы и хардкорны, в основном они страдают одним фундаментальным недугом: очень скучно. Нечем себя занять. Если вас не привлекает такое времяпрепровождение, как зубрежка спецумений каждого из персонажей, игры вроде King of Fighters или SNK Vs Capcom лучше обходить стороной. Нет-нет, не обольщайтесь — Guilty Gear Isuka точно так же сурова, как вышеупомянутые жанровые столпы. Но, по крайней мере, это не позорная ретро-игра в новой упаковке. Это совершенно полноценный современный файтинг — просто у него на одно измерение меньше, чем в Tekken 5.

Первое, на что вы обратите внимание: все очень красиво. Яркие, четкие персонажи самим фактом своего существования наносят гнусным пикселизированным уродцам из SNK Vs Capcom смертельное оскорбление. Анимация близка к гениальной. Бэкграунды тоже полны жизни и, в лучших традициях серии Guilty Gear, преимущественно имеют мало общего с релизмом (что и к лучшему). Короче, очень, очень симпатично. Сравнений не выдерживает ни один конкурирующий 2D-файтинг (особенно стыдно должно быть King of Fighters).

По части глубины здесь, впрочем, негусто. У каждого персонажа множество ударов, многие из которых зубодробительно сложны в исполнении, но всему этому чертовски далеко до замороченности King of Fighters. Впрочем, надо заметить, во многом это идет игре на пользу — если вас отпугивала кошмарная сложность 2D-файтеров, Guilty Gear Isuka — лучший способ начинать. В качестве иллюстрации: после первых десяти минут знакомства с игрой мы научились практически идеально обращаться с парнем по имени Сол Плохиш и исполнять им страшные комбо-удары, включающие в себя файрболлы, отскоки и прыжки. Игра не собирается мучить вас своим управлением — и слава богу.

В дополнение к знакомым и традиционным режимам (тренинг, аркада, мультиплеер) игра содержит и свежий режим под названием Boost. Это, если вкратце, такой себе beat'em'up в традициях Double Dragon или Streets of Rage — ничего сверхъестественного, но в целом забавно. В порядке дикости режим Boost сожержит очки опыта, как в RPG, а также соответствующую статистику: скорость, сила удара и так далее. Своего героя можно даже расписать под хохлому во встроенном в игру редакторе. Isuka — это то, что в телерекламе называется „сделано с любовью": дикое, но симпатичное ассорти игровых режимов, безумных персонажей и невменяемых ударов. Если втянетесь — затянет на месяц. Скажем даже так: из всей многочисленной библиотеки 2D-файтингов на PS2 Isuka — самый удобный в обращении и визуально красивый. Только не ждите от него глубины и замороченности. **Алексей Цыбань**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Быстро, энергично, легко в обращении.
- Чтобы развернуться, нужно наживать кнопку!

ГРАФИКА
+ Отличный дизайн персонажей, потрясающая анимация.
- Придраться не к чему.

ЗВУК
+ Смешная аркадная рок-музыка.
- Персонажи озвучены абсолютно КОШМАРНО.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Как и с любым другим 2D-файтингом, с Isuka можно возиться практически бесконечно.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
KING OF FIGHTERS 2002

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
GUILTY GEAR X2

Не так хардкорно, как KoF или SNK Vs Capcom, но гораздо красивее, проще в управлении и откровенно интереснее.

79

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Spike
Издатель: Atlus
Игроков: 1-2
Карта памяти: 355 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ОПРОС
В каком из телесериалов семидесятых восточный единоборец точно так же шлялся по Дикому Западу?

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Во время битвы голодные самураи частенько убивали и кушали собственных лошадей. Ну, не то чтобы прямо во время битвы... Так ведь и до несварения недалеко..."

ПАСПОРТ
Экшен
Насилие
Сложность
Оригинальность

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Упоение от рассекания толпы огнестрельных врагов — наиглавнейший крючок игры. Чувствуешь себя этаким сверхчеловеком...

PSM БРОНЗА

ПО ПОСЛЕДНЕЙ МОДЕ

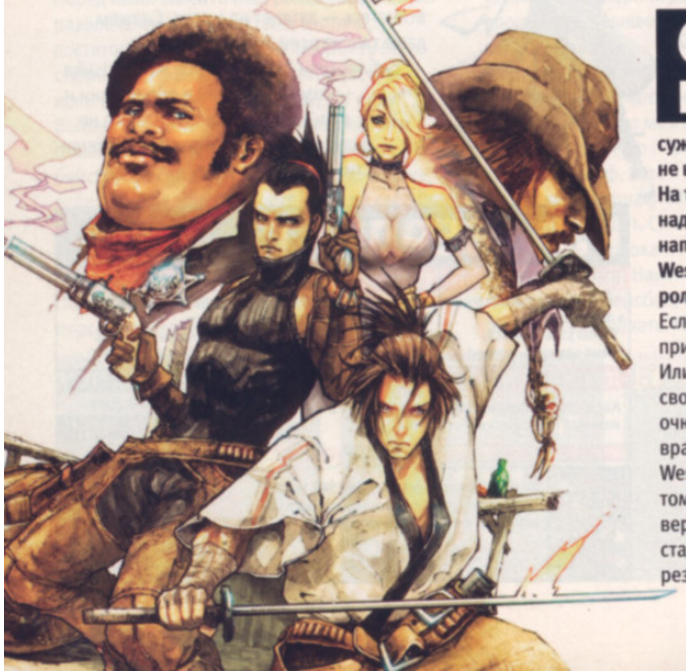
По мере уровневого роста вашего самурая вы сможете открыть более 1000 всяких... штучек, среди которых встречаются шляпы, прически и тому подобная ерундень. Которая, вопреки всякому здравому смыслу, улучшает ваши статистические параметры вроде здоровья и силы. Более того, можно даже указать размер и местоположение выбранного вами аксессуара — например, шляпу можно банально надеть на голову, а можно заставить ее парить где-то в районе копчика. Зачем? Не имеем ни малейшего понятия, однако все это довольно забавно, особенно учитывая тот факт, что в сюжетных роликах ваш самурай выглядит точно так же, как и в игре. А еще вы сможете открыть 25 новых персонажей, собирая плакаты WANTED при игре на высокой сложности.

ПИЖОНСТВО: Открываемые вами предметы самурайского обихода включают в себя гитары, шляпы и, разумеется, прическу афро. Такая вот, блин, эклектика.

„САМУРАЙСКИЙ, ПОНИМАЕТЕ ЛИ, ВЕСТЕРН"

SAMURAI WESTERN

А вы еще сомневались, что терпение — добродетель...



Samurai Western одурачила нас. Одолев два уровня, мы уже, было, подумали, что раскусили ее. Мы думали, что до скончания игры нам суждено тупо зачищать уровень за уровнем, не ведая забот и лишений. Но мы ошибались. На третьем уровне над нами жестоко надругался здоровенный босс с пулеметом наперевес. Тогда-то мы и поняли, что Samurai Western — это больше, чем просто экшен. Это ролевой экшен.

Если хотите в этой игре чего-то добиться, приготовьтесь к „прокачиванию мускулов". Или, заумно говоря, развитию способностей своего персонажа по мере накапливания очков опыта, получаемых за уничтожение врагов. А в конкретном случае Samurai Western — за прохождение уровней. Смысл в том, что по окончанию уровня вы вольны вернуться на любую из уже пройденных стадий и попытаться улучшить собственный результат. Это позволяет не только отточить свои навыки, но и повысить уровень персонажа, открывая тем самым новые виды оружия и аксессуары.

Система развития персонажа сугубо прямолинейна, однако то, что она привносит в игру, сложно недооценить. После часа старательного прокачивания статистики мы вернулись на третий уровень за реваншем и обнаружили, что наш самурай стал явным образом быстрее, сильнее и... даже симпатичнее. Плясать между врагами, отражать пули и выделывать всякие финты стало намного проще и приятнее. А пробившись к боссу, мы уделали его одной левой.

Мы самым естественным образом, без всякого давления со стороны игры, открыли для себя, что ключом к успеху здесь является терпение — та самая штука, которая перетирает всякое на пару с трудом. Конечно, тут вам не Way of the Samurai, но все же приятно, что и в этом полу-сиквеле разработчики из Spike остались верны

ВКРАТЦЕ
- Используйте, хмм, Чутье Бусидо для того, чтобы уклоняться от пуль.
- Более 1000 всяких бонусов, включающих в себя аксессуары и виды оружия.
- 25 играбельных персонажей — от стрелка до меченосца.

РЕЦЕПТ
30% Кайф
20% Нарезание врагов
20% Любование оружием
20% Изумительная акробатика
10% Бороды, усы и прочие головные уборы

ТОП-5 ВЕСТЕРНОВ
- Хороший, плохой, злой
- Джоси Уэйлс — человек вне закона
- Бродяга высокогорных равнин
- За пригоршню долларов
- Сверкающие седла

ОТВЕТ
Это был чудеснейший Kung-Fu, в котором играл Дэвид „Убитый Билл" Кэррадайн.

МАГИЯ КИНО

Samurai Western может похвастаться одним из самых роскошных интро, что нам доводилось видеть. Похоже на рекламный ролик iPod, только лучше. Потому что с насилием. Сначала силуэты ковбоев палят в силуэт самурая из всех стволов, а он извлекает свой меч и отбивает пули, как назойливых мух. А потом силуэты других ковбоев стреляют в него с еще большим усердием, и на этот раз он просто рассекает пули в воздухе... Короче, изо всех сил надеемся на то, что кому-нибудь когда-нибудь взбредет в голову перенести все это на большой экран... Ага, Квентин?

САМОСОВЕРШЕНСТВОВАНИЕ: Как следует раскачав параметры, можно валить противников комбинациями в 100 хитов и больше.

МЯСО: Зайдя врагу за спину, вы можете с легкостью порубить его на шашлык.

ПАДАЛЬ: Перед тем, как он рухнет, можно провести еще несколько ударов.

РИКОШЕТ: Для того, чтобы отразить пулю, требуется верно выбрать момент.

БУЛЛЕТ ТАЙМ: Только взгляните на этот след от пули — явно попахивает матриксовщиной. Что дальше? Опустите взгляд на пару сантиметров...

ПОЗЕРСТВО: Самурай рассекает пулю надвое до того, как она успевает к нему приблизиться. Невыразимо круто.

традиционным ролевым ценностям.
Однако мы уверены, что сейчас вас гораздо больше занимает другой вопрос, — каковы шансы самурая вышедшего с мечом наголо против армии ковбоев, вооруженных револьверами, ружьями и даже не очень уместными автоматами? Возмутительно шикарное интро убеждает нас, что они весьма высоки, — резвый самурай с легкостью шинкует пули прямо налету. Зажатая ‹иконка кнопки› позволит вам отражать вражеские пули, а, нажимая ее во время движения, вы сможете финтить и перекатываться, уходя с линии огня.
Научившись вовремя выбирать время для оборонительных ухищрений, вы сможете невредимым пронестись сквозь свинцовый рой, заступить врагу за спину и раскроить его от плеча до мошонки. Этим искусством непросто овладеть, но результат оправдает ваши самые членовредительские ожидания. Что касается самого боя, то он определяется используемым вами мечом, поскольку каждый из них подразумевает разные стойки — например, низкая стойка хороша для мощных размашистых ударов, и т.д. Можно также проводить удары в прыжке, швырять своих врагов оземь и даже колошматить их предметами декоративной обстановки. И каждое из этих насильственных действий анимировано с тщанием и любовью.

„ВАШЕ РАЗДРАЖЕНИЕ ПОПРОСТУ НЕ УСПЕВАЕТ НАБРАТЬ КРИТИЧЕСКУЮ МАССУ"

Но вы наверняка уже обратили внимание на итоговую оценку и догадались, что Samurai Western не обделена своими пороками и изъянами. Взять, к примеру, камеру — она совершенно непотребна. В тех случаях, когда вам приходится сражаться в тесных замкнутых пространствах, она предпочитает показывать текущего соперника не извне, а... изнутри, что, знаете ли, нисколько не способствует, да и вообще — некрасиво как-то. С захватом противников тоже не все гладко... А если честно, то сущий геморрой, особенно на последних уровнях, где дело приходится иметь с толпами. Тормоза — еще одна серьезная проблема, вставляющая палки в колеса плавно проистекающих боев. Режим двух игроков — тоже сплошное разочарование. Второй игрок может в любой момент нажать Start и вступить в игру в роли ковбоя Ральфа, однако в суете (и тормозах) боя он частенько складывает свою голову под разящим ударом вашей катаны. Ну почему, почему нельзя было отключить взаимные повреждения? А ведь все могло бы быть очень и очень вкусно...
Но ваше раздражение попросту не успевает набрать критическую массу — вы наталкиваетесь на очередную группу автоматчиков, со вкусом их измельчаете и снова чувствуете себя лучшим самураем по эту сторону от Скалистых Гор. К тому же, Дикий Запад — безотказно выстреливающий сеттинг, хотя, по большому счету, самураям там делать нечего. Да и мечи, казалось бы, не должны срабатывать против пушек, однако боевая система продумана идеально и не дает вам ни расслабляться, ни скрипеть зубами от натуги. Все ковбойские и самурайские клише брошены в один котел и выварены до состояния абсолютной и бескомпромиссной крутизны. Короче, любителям ролевых игр, фанатам экшенов, законченным японофилам и помешанным на вестернах Samurai Western точно придется по вкусу. А не попасть в одну из этих категорий очень и очень сложно. **Яков Пкун**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Продуманная боевая система.
- Камера просто невыносима.

ГРАФИКА
+ Дикий Запад ощущается очень... дико и по-западному.
- Модели персонажей слегка буратинисты.

ЗВУК
+ Современный, но атмосферный саундтрек.
- Тухловатая озвучка.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
25 персонажей и немыслимое количество всякой бонусной всячины — на эту игру можно убить полжизни. Если, конечно, вас не затошнит с самого начала...
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
DYNASTY WARRIORS

ХУЖЕ, ЧЕМ
WAY OF THE SAMURAI 2

Бодрый и оригинальный ролевой экшен, у которого всегда найдется пара занятых куншутюков в запасе. Если вы готовы смириться с пакостной камерой и тормозами... смиритесь и играйте.

79

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Ertain
Издатель: Koei
Игроков: 1
Карта памяти: 145 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Первая задокументированная схватка гладиаторов случилась в 264 году до нашей эры, в честь смерти Джуниуса Брутуса, убийцы Цезаря".

РЕЦЕПТ
60% Драк.
10% Стратегии.
15% Оружия.
15% Борьбы со скукой.

ПАСПОРТ
Ролевая
Драки
Реалистичная
Жестокая

ВКРАТЦЕ
- Создайте собственного гладиатора.
- Следите за датчиком адреналина для выполнения особых приемов.
- Следите за тем, как трупы врагов выносят со сцены.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Вот ваш зататуированный до смерти главный герой. Видимо, в Древнем Риме это было модным. В общем, мочи!

„УБЕРИТЕ ЭТОТ ТРУП С НАШЕГО СТАДИОНА"

COLOSSEUM: ROAD TO FREEDOM

RPG, заслужившая самую жестокую смерть.

Жанр мечей и сандалий стал на удивление популярным после того, как Рассел Кроу прорубил себе путь сквозь „Гладиатора". Мы уже порадовались великолепной Shadow of Rome, а теперь нам предлагают Colosseum: Road to Freedom, пытающуюся внести немного ролевого смысла в бездушное действо (убивать людей, отбирать деньги, убивать людей и т.п.). Получилось?

Ну... [пожалуйста, дробь римских тимпанов] Нет. Не вышло. Ролевые элементы проявляются лишь в обновлении оружия, геймплей по-прежнему линеен (банальная история раба в Римской Империи, рубящего в капусту целые армии противников), и даже режимы Battle Royale и Last Man Standing (включающие возможность сражений с дикими зверями) не помогают справиться с утомительной однообразностью экшена.

Игра по традиции начинается с тренировочных миссий, обучающих вас основам владения оружием. Кнопки-фигуры управляют углом атаки. В дополнение к этому датчик адреналина позволяет применять особые приемы. По мере прохождения игры приемы можно совершенствовать и изучать новые методы атаки, подбирая „бонусы" с поверженных противников. Мило, но очень уж знакомо.

Визуально игра оставляет смешанное впечатление. Враги недурственно детализированы, но кадры с толпами (например, сам Рим) выглядят устаревшими. Арены впечатляют во вступительных сценах, но в битвах на них трудно найти что-нибудь кроме размытых текстур и расплывшейся картинки — словно кто-то смазал объектив вазелином, чтобы скрыть очевидную угловатость графики.

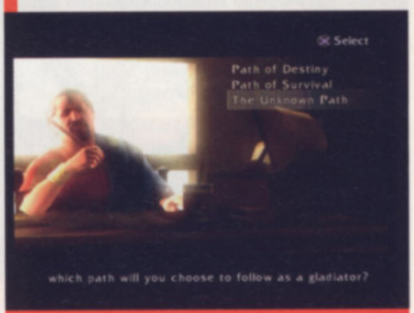
Камера неплохо справляется со схватками один на один, но как только на арене появляется несколько противников, ей срывает крышу, и вы остаетесь беззащитным перед атаками с флангов. Искусственный интеллект глуп, большинство врагов можно убить самыми простыми приемами. С ролевой точки зрения в игре заняться практически нечем — лишь изредка доводится поболтать с другими персонажами, обновить свои умения да поторговать оружием. Почему-то мы ожидали большего от известного и маститого японского издателя вроде Koei, которому в будущем рекомендуем сконцентрироваться на древней истории собственной страны, а игры про Рим оставить европейским разработчикам. **Яков Пкун**

КНОПОЧНЫЙ ПРИВОД: Просто бейте по кнопкам в полном беспорядке. И вы победите.

ВЫБИРАЙ С УМОМ, МОЙ ДРУГ

В начале игры вам предлагается сгенерировать своего персонажа, ответив на множество разнообразных вопросов, включающих в себя „Где вы родились?", „Чем вы занимались до того, как вас поймали?" и „Какой путь вы выбираете?". Последний предлагает варианты ответа: „судьбы", „выживания" и наш любимый „неизвестный путь". Звучит здорово? Помните серию Симпсонов, в которой Гомер попадает на пивоварню и узнает, что все „разные" сорта пива разливаются из одной и той же бочки? Вот-вот.

ЧЕЛОВЕК НИОТКУДА: „А, я из Ниоткуда. Это такое небольшой городок неподалеку от Рикмэнсворфа. Дыра, но у нас есть „Старбакс".



ПОСЛЕДНИЙ ПУТЬ: „Все это звучит слишком уж сложно. Где тут опция „Приятная прогулка по пригородам Девоншира"?"

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК
+ Зверская разделка врагов на куски. - Идиотское повторение того же экшена снова и снова.	+ Приятные скриптовые сцены. - Убогие панорамы с толпами зрителей.	+ Музыка передает настроение. - Но голоса однообразны и плохо озвучены.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Не лучший образец жанра (обратите лучше внимание на Shadow of Rome); сомнительно, что вы пройдете ее до конца.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
FALLOUT

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
FINAL FANTASY X

Совсем даже не RPG, а обычная драка, пробившая себе дорогу к вершине абсолютной посредственности. Предсказуема и скучна до зевоты.

51

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Toys For Bob
Издатель: Activision
Игроков: 1-4
Карта памяти: 68 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Есть
Объемный звук: Нет

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Знаете, а ведь мясо зебры можно приобрести по Интернету. Говорят, на вкус как говядина, только послаще. Эй, куда же вы? Я думал мы с вами друзья..."

РЕЦЕПТ
25% Львы...
25% ...и бегемоты...
25% ...и зебры...
25% ...и всякая прочая живность.

ПАСПОРТ
Платформер
Для детей
Легко
Глупость

ВКРАТЦЕ
- Основана на последнем мультфильме от Dreamworks.
- В озвучке принимал участие оригинальный актерский состав, включающий Криса Рока и Дэвида Швиммера.
- 11 „наполненных экшеном" глав. Так на коробке сказано...

ЗВЕРСКИЙ ЦАРЬ: Алексу приходится вдоль и поперек истоптать весьма однообразные просторы мадагаскарских джунглей.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Это лев Алекс. И на него во всю наседает краб-гопник. Но если на него как следует рявкнуть, он тут же растеряет воинственное расположение духа.

ГРЯЗНЫЕ ТАНЦЫ

Если во время игры вы озаботитесь сбором монеток, то в определенный момент сможете посетить магазин, кхм, zoo-вениров, где сможете приобрести шляпы или еще кое-какую дребедень для своих персонажей, а также попробовать себя в целой куче мини-игр. Тут есть совершенно безумный гольф, нечто под названием Шафлбординг (внимание на скриншот в левом нижнем углу) и, наконец, Лемурий (Лемурский?) Рэйв. Это такая миленькая танцевальная аркада, в которой пресловутому лемуру приходится исполнять, извините за выражение, Softcore Shuffle. Если вы не в курсе, словом softcore обычно обозначается определенный тип глянцевой периодики для взрослых... И это в детской-то игре! Ай-ай-ай, товарищи!

ЛЕМУР ЖЖОТ: Под вашим руководством лемур исполняет зажигательный танец. Не пугайтесь — руководство вас ни капли не затруднит.

ПОБЕГ ИЗ ПИНГВИНЯТНИКА: Марти и его пернатый сообщник намереваются рвать когти из зоопарка.

„О БЕДНОМ ЖИРАФЕ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО"

MADAGASCAR

Ну да, это очередная посредственная игроизация... Но где еще вам дадут поиграть за зебру?

Хотя дети и взрослые стали все чаще сходиться в своих вкусах — и те, и другие играют в San Andreas, и те, и другие смотрят „Губку Боба" — есть все же определенные области, в которых эти два множества практически не пересекаются. Например, немногие взрослые прутся от программы „Спокойной ночи, малыши!", а восьмилетние мальчики и девочки редко рубятся под музыку группы „Коррозия металла". И можете нам поверить — трудно будет найти человека, перешагнувшего девятилетний рубеж, который получил бы от Madagascar искомое удовлетворение.

Нет, это, конечно, очень красочная игра, которая не лишена симпатичных уровней и где можно играть за зебру (а ведь это могло бы спасти Death By Degrees!), но она настолько простая, что в нее смог бы играть ваш попугайчик или, скажем, депутат госдумы. Хотя можно ли ожидать особого хардкора от игры по лицензии мультфильма? Кстати, о мультфильме — его, а значит, и игровые события разворачиваются вокруг зебры Марти, льва Алекса, бегемотихи Глории, жирафа Мелмана и целой стаи пингвинов, которые решают покинуть свой зоопарк и отправляются на Мадагаскар, надеясь обрести там рай.

По сути своей Madagascar является платформером, но с множеством разножанровых вставок — тут есть рыболовная мини-игра, вариация на тему Frogger и даже нечто вроде пингвиньего Metal Gear Solid (кроме шуток!) — однако все они настолько прямолинейны, что играть становится попросту скучно. Взять хотя бы тот уровень, где Мелману нужно перебраться дорогу по мостикам и крышам движущихся автобусов. Все это, конечно, очень занятно, и нам еще не приходилось видеть жирафов, вращающихся как вертолетная лопасть... Только вот вся закавыка в том, что вы сможете проделать это с закрытыми глазами. И эта закавыка распространяется на всю игру — от начала и до конца. Например, на пингвиньем stealth-уровне охранникам достаточно отвернуться, чтобы вы смогли миновать их с песнями и плясками — они все равно вас не заметят. Есть еще тир в стиле Silent Scope (стрелять придется из транквилизатора), однако запороть его вам удастся лишь в том случае, если вы заснете от скуки и выроните геймпад.

В тоже время мы уверены, что будь мы детьми дошкольного возраста, а вовсе не циничными журналистами с обильной лицевой растительностью, Madagascar пришелся бы нам по душе. Это яркая, красочная и отзывчивая игра, укомплектованная обаятельными персонажами. Только слишком уж простая. Впрочем, вряд ли мы с вами принадлежим к ее целевой аудитории. Если же вам все-таки меньше десяти и по непонятному стечению обстоятельств вы сейчас читаете этот вот самый журнал, во-первых, не используйте наши ругательные слова перед мамой с папой, а во-вторых, добавьте к рейтингу 20%. То же относится к родителям, подыскивающим игру для своего мелкого отпрыска. Если же вы ни то, ни другое, смело проходите мимо. **Григорий Нахичеванский**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Очень, очень, ну очень просто освоиться.
- Но все настолько просто, что даже скучно.

ГРАФИКА
+ Роскошная. Яркая, живая — в общем, супер.
- Джунгли почему-то коричневые...

ЗВУК
+ Все те же голоса, что и в мультфильме.
- Дефицит сколько-нибудь забавных реплик.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Если вы вообще в состоянии удерживать геймпад в руках, вы пронесетесь через всю игру быстрее гепарда. На Lamborgini.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
LEMONY SNICKET

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
THE INCREDIBLES

Дети, должно быть, будут в полном восторге, а вот всем остальным игра покажется убийственно нудной. Но мы определенно хотим еще игр с зебрами! Зебры — это круто!

56

ИНФОРМАЦИЯ

ДЕТАЛИ
Разработчик: Kuju
Издатель: Oxygen
Игроков: 1
Карта памяти: 98 Кб
16:9: Нет
50-60 Гц: Нет
Объемный звук: Да

ЕСЛИ ЧТО
О чем поумничать за пивом.
„Песни и целые альбомы под названием „Weapons of Mass Destruction" выпускали рэппер Xzibit, металлическая группа Zodiac Mindwarp и DJ Hive".

РЕЦЕПТ
70% Клише.
10% Пушек.
10% Взрывов.
10% Бомб.

ПАСПОРТ
Экшен
Дерьмо
Глупость
Страшная

ВКРАТЦЕ
- Пять уровней, включая Арктику и Амазонию.
- Пистолеты, гранатометы, снайперские винтовки и т.д.
- Продается в удобной пластиковой упаковке, подходящей для распространения других, хороших игр.

ТОЧНО В ДЕСЯТКУ
Первую секунду вы безумно радуетесь, что хоть кого-нибудь завалили, не словив при этом тысячу-другую пуль лицом. Но потом радость уходит, а ненависть — остается.

НАЙДИ КЛИШЕ

За первые десять минут игры в Conspiracy: Weapons of Mass Destruction мы насчитали около 20 типичных игровых клише: люди, стоящие рядом с взрывающимися бочками; подземная база, переполненная испуганными учеными; герой с подходящим геройским именем; женщина, отдающая по радио приказы с роскошным английским акцентом; элементы stealth, которые не работают... Это далеко не все, даже не думайте. Вся игра напоминает одно большое, дорогое издевательство.

ОФИСНОЕ ПРОСТРАНСТВО: Он невиновен, но, с другой стороны, участвует в игре Conspiracy: Weapons of Mass Destruction. Давайте его убьем!

„МОГЛО БЫ БЫТЬ ХУЖЕ? ВРЯД ЛИ"

CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

Не настолько оружие массового уничтожения, насколько причина массового разочарования.

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction, которая выглядит и играется как нечто далеко не передовое из бородатого 1996 года, является противоположностью всего хорошего и светлого, что только существует в этом мире. Если бы она была участницей шоу „Большой брат", то мы бы вышибли ее из списка в первую же неделю. Если бы она была пинтой светлого пива, мы бы выплеснули ее в лицо бармену и назвали его мудилой. Если бы она была ребенком, то нам бы пригодился широкий ремень.

„А не слишком ли вы разошлись, — слышим мы ваши сомнения. — Не может все быть настолько плохо". Вот, может. Все даже хуже. Это как купить пакетик леденцов и обнаружить, что все они — соленые. Во-первых, тут невозможно прицелиться. Перекрестье наведено прямо в нос врагу, центральная точка располагается между его ушами, вы стреляете и... промахиваетесь. ПРОМАХИВАЕТЕСЬ! Позже ваш прицел оказывается ровно в той же самой точке, вы стреляете и... подлецу сносит полчерепа.

Вещдок №2: атмосфера и дизайн уровней. Точнее, их полное отсутствие. Уровни напоминают старые пластмассовые часы с кукушкой: они такие же угловатые, бессмысленные и безжизненные. Причем, мы знаем, что Kuju способна на лучшее — достаточно посмотреть на их предыдущий FPS, Warhammer 40,000: Fire Warrior (65%), который местами выглядел довольно недурно.

Словно этого еще недостаточно, сюжет напоминает самую большую свалку всех мыслимых клише, встречавшуюся нам с момента просмотра передачи F/X2: The Deadly Art of Illusion по ITV в 1992 году. Перечислять их нет никаких сил; вам достаточно знать, что речь идет о каком-то патриоте-идиоте по имени Коул Джастис и его притянутом за уши, неправдоподобном предприятии по спасению мира от ЗЛЫХ ИНОСТРАНЦЕВ, которые, разумеется, угрожают подорвать на фиг всю планету. Дальше — хуже. Игра чрезмерно сложна. Нет, не потому что мы не умеем играть (и вообще, забудьте эту идею), а потому что искусственный интеллект не сбалансирован, не работает и тупит как говно. В игре есть уровни, по которым надо пробираться тайком, но вот только враги всегда знают, что вы приближаетесь, даже если вы провели час неспешно пробираясь к выходу самыми потайными тропами. После чего вас расстреливают в мясо. Не Splinter Cell, нет.

Подобные поделки порочат доброе имя видеоигр. Здесь нет даже интересной идеи. Здесь вообще нет ничего интересного. Мы даже не можем сказать, кто облажался больше других — дизайнеры, художники или артисты. Некоторым играм лучше всего просто не появляться. **Илья Ассмастер**

PSM ВЕРДИКТ

ГЕЙМПЛЕЙ
+ Вы можете ходить вперед и назад.
- Слишком много ошибок, чтобы радовать.

ГРАФИКА
+ Вода чуть-чуть напоминает воду.
- Глюки, низкое разрешение, много мазни.

ЗВУК
+ Звук, издаваемый Коулом при смерти.
- Ничем не выделяется во всех остальных смыслах.

ЛИНИЯ ЖИЗНИ
Если вынуть диск из PS2 и использовать его как тарелку-фрисби, то можно часами бегать по парку с приятелями.
МИНУТЫ — ГОДЫ

ЭТО ЛУЧШЕ, ЧЕМ
MIAMI VICE

ЭТО ХУЖЕ, ЧЕМ
ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ FPS

Кривая, плохо сделанная и практически неграбельная без постоянных проклятий Земли и всех ее жителей игра. Большего отстоя на PS2 нам пока не встречалось.

23

РИЧАРД ЛИНКЛЕЙТЕР ★ ДЬЮКИ ИЗ ХАЗЗАРДА ★ МЭТТ ДИЛЛОН

TOTAL FILM

TOTAL FILM

СЕНТЯБРЬ 2005
НОМЕР 10 (19)

ТОЛЬКО У НАС!

ХРОНИКИ НАРНИИ

Тильда Суинтон в роли злобной ведьмы!

9 771366 313073
mediasign

теперь 144 страницы

ЗОМБИ!
Земля мертвых
МЕРТВЕЦЫ!
Труп невесты
МАНЬЯКИ!
Три... экстрима

РУССКОЕ КИНО
9 РОТА
ПАРАГРАФ 78
КИНОФЕСТИВАЛЬ
ПЕРВЫЙ ПОСЛЕ БОГА
МУЖСКОЙ СЕЗОН

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ПОТОМСТВО ЧАКИ

Детка, откуси ему ноги!

Seed of Chucky
В РОЛЯХ
- Дженнифер Тили
- Билли Бойд
- Хана Сперрит

РЕЖИССЕР
- Дон Манчини

60

Еще в начале второй части „Детской игры“ можно было возмутиться: ну, зачем, спрашивается, „ремонтировать“ Чаки, когда вокруг него гора трупов, и сразу несколько людей в один голос кричат, что это кукла-убийца? Даже если учесть, что некоторые из них кричат об этом из сумасшедшего дома, все равно, зачем? Однако Чаки все продолжали оживлять, и людская жажда наживы привела к тому, что не в меру общительная кукла дожила до своего пятого пришествия на экран. В предыдущей серии, кстати, приспособившись оживать и без возобновления поточного производства своих пластмассово-резиновых собратьев. Также, помнится, в прошлый свой визит на наши экраны, Чаки много шутил со своей подружкой Тиффани, что ему предохраняться не надо — он и так весь резиновый. Судя по этой серии, надо было все-таки Тиффани попить таблеточки.

Итак, некий гадкий мошенник, притворяющийся чревовещателем, безжалостно эксплуатирует говорящую безымянную куклу, которую по ночам терзают кошмары про то, как она, пересмотрев Хичкока, долго мочит женщину в ванной, как Энтони Перкис в „Психо“. О своих родителях этот трудный ребенок ничего не ведает, единственная зацепка — клеймо „Made in Japan“ на руке. А в Голливуде, тем временем, алчные люди в свою очередь эксплуатируют славное имя Чаки и снимают фильм с Дженнифер Тилли в роли человеческой оболочки Тиффани (эээ, „Невеста Чаки“?). Попав в Город Ангелов, наш юный герой оживляет папу Чаки, который называет его Гленом, и мамочку Тиффани, которая уверена, что у них девочка, и зовет ее Глендой (большой привет картине худшего режиссера всех времен и народов Эда Вуда — „Глен или Гленда“). Теперь цель счастливого семейства — обрести человеческие тела.

„НАДО БЫЛО ВСЕ-ТАКИ ТИФФАНИ ПОПИТЬ ТАБЛЕТОЧКИ“

Сценарист Дон Манчини, придумавший Чаки, на протяжении четырех частей наблюдал, как чуждые ему режиссеры распоряжались дорогой его сердцу куклой. Первые три серии „Детской игры“ были изумительны, и Дон помалкивал. Когда же „Невеста Чаки“ увела эпопею в несколько иное жанровое русло, Манчини взбунтовался и сел в режиссерское кресло. И тут же его сразила банальнейшая беда всех режиссеров-дебютантов — у талантливого сценариста начисто пропало чувство меры.

Манчини старательно держит марку предыдущих серий по части черного юмора, но в его режиссерском исполнении черный в какой-то момент превращается в чернушный. Беременная Дженнифер Тилли у него весь финал лежит привязанной за руки — за ноги к кровати со стремительно растущим животом. Но, уж по части цитатности Манчини превзошел всех коллег: на первом месте, конечно, маэстро Хичкок с „Психо“, затем — „Хэллоуин“ и „Матрица“, пародировать которую уже как-то даже неудобно. Финал фильма — это вообще кукольный театр пародии — идет пьеса „Сияние“, Стэнли Кубрик. Мы, конечно, очень любим киномански-эрудированное кино, но все хорошо в меру, а ее-то как раз и не знает обзаведшийся мегафоном и именным креслицем Манчини. Человек так долго смотрел, как кто-то играет с его игрушкой, что когда заполучил ее в безраздельное пользование, растерялся и забыл правила игры.

ДИСК ★★★

Отличное изображение и звук, но из дополнений только анонсы и фильмографии.

Ольга Артемьева

ПОСЛЕ ЗАКАТА

От забора и до обеда

After The Sunset

В РОЛЯХ
- Пирс Броснан
- Сальма Хайек
- Вуди Харельсон

РЕЖИССЕР
- Бретт Ратнер

60

Вор с приставкой „супер“ Макс Бердетт (переквалифицировавшийся Пирс Броснан) с помощью своей прекрасной подруги Лолы (Сальма Хайек) совершает дерзкую кражу бриллианта прямо из рук незадачливого агента ФБР Стэнли Ллойда (Вуди Харрельсон). Теперь Макс может спокойно уйти на покой, в чем совершенно не уверен Стэнли, мечтающий о том, как бы отомстить своему давнему противнику и при этом самому срубить неплохой куш, тем более, что от работы в ФБР парня временно отстранили.

Признаться, просмотр списка участвующих в фильме актеров, несколько более захватывающее зрелище, чем просмотр, собственно, фильма. Режиссер „Час Пика“ Бретт Раттнер очень старался максимально полно раскрыть характер каждого важного персонажа в фильме, в результате чего кино получилось растянутым и нудным, с многочисленным чтением друг другу моралей и выяснения, кто действительно хороший, а кто действительно плохой. А главное, как и в какую сторону не крути Пирса Броснана — все равно получится Джеймс Бонд. А уж ничего более нелепого, чем агент ФБР Харрельсон трудно себе придумать. Единственный, кто на своем месте — местный криминальный авторитет Анри Муре в исполнении Дона Чидла.

На обложке диска написано, что просмотр этого фильма — „одно удовольствие“. Ну, уж точно не два. Да, и тема груди Сальмы Хайек абсолютно не раскрыта. Уже за это фильму можно ставить 1 звезду. Но мы будем великодушны. Хотя бы ради Дона Чидла.

ДИСК ★★★★

Отличная подборка дополнений, от киноляпов и до получасового фильма о том, как проходили съемки, начиная с предпродакшна.

Влад Буханцев

„КАК НИ КРУТИ ПИРСА БРОСНАНА — ВСЕ РАВНО ПОЛУЧИТСЯ ДЖЕЙМС БОНД“

ДОЛГАЯ ПОМОЛВКА

Любовь победит, говно-вопрос

A Very Long Engagement

В РОЛЯХ
- Одри Тоту
- Гаспар Улиэль
- Жан-Пьер Бекер

РЕЖИССЕР
- Жан-Пьер Жене

60

1919 год. Едва закончилась первая мировая война. Провинциальная французская девушка Матильда (Одри Тоту) отказывается верить в то, что ее молодой человек Манек (Гаспар Уллиель) погиб в результате казни за умышленное нанесение себе увечий. Несмотря на то, что все официальные документы и свидетели казни говорят о том, что Манека больше нет, Матильда начинает собственное расследование до последнего веря в то, что все будет хорошо.

От былой легкости Жана-Пьера Жене не осталось и следа. Несмотря на то, что в „Долгой помолвке“ есть вдоволь романтики и надежды 19-летней девушки, на которую Одри Тоту все еще очень даже похожа, в целом это очень жесткий, тяжелый и мрачный фильм. Сцены боевых действий выворачивают наизнанку своим реализмом. В них нет ничего красивого и эпического. В них только кровь, смерть и боль. Похоже, Жене хотел насколько это возможно близко показать все ужасы войны и ему это удалось, но — увы — в ущерб основной канве. К тому же к середине фильма режиссер настолько увлекся хитросплетениями собственного сюжета, что когда пришло время распутать ниточки и расставить все по своим местам, получилось слабо и неубедительно.

ДИСК ★

Влад Буханцев

„ПОГИБ В РЕЗУЛЬТАТЕ КАЗНИ ЗА УМЫШЛЕННОЕ НАНЕСЕНИЕ СЕБЕ УВЕЧИЙ“

ОСВОБОДИТЕ ВИЛЛИ 2: НОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Эээ... Новое приключение

Free Willy 2: The Adventure Home

В РОЛЯХ
- Джейсон Джеймс Рихтер
- Фрэнсис Капра
- Мэри Кейт Шэллхардт

РЕЖИССЕР
- Дуайт Литтл

60

Как и большинство продолжений, вторая часть „Освободите Вилли" была обязана своим появлением на свет не горячим порывом авторов, а велением кассового аппарата, подсчитавшего, что снятая на пленку дружба мальчика с китом приносит хорошие дивиденды. Сюжетно история усложняется проблемами пубертатного периода у глав-героя Джесси: отношения с девушкой (которые тут же начинают пугать его приемных родителей) и значительное ухудшение характера. Кроме того, поднаторевший в общении с касатками, мальчик, отпустив в предыдущей серии своего друга Вилли на все четыре стороны, все еще не научился, как следует, общаться с живыми людьми.

ДИСК ★★★★

Хорошее изображение и звук, и большое разнообразие по части субтитров. В дополнениях фильм о съемках (с субтитрами), кинотеатральные ролики и снова клип Майкла Джексона — как и на диске с первым фильмом.

Ольга Артемьева

„ДРУЖБА МАЛЬЧИКА С КИТОМ"

ОСВОБОДИТЕ ВИЛЛИ 3: СПАСЕНИЕ

Ну наконец-то!

Free Willy 3: The Rescue

В РОЛЯХ
- Джейсон Джеймс Рихтер
- Аугуст Шелленберг
- Энни Корли

РЕЖИССЕР
- Сэм Пиллсберри

60

Майклу Мэдсену надоело играть в доброго отца семейства, и в третьей части он покинул проект, погрузившись в пучину мучительных для зрителей фильмов класса С. Однако Джейсон Джеймс Рихтер, Огуст Шелленберг и касатка Кейко по-прежнему на боевом посту. На этот раз врагом всех китов и их друзей выступает браконьер, имевший неосторожность покуситься на свободу и жизнь Вилли, не подумав о том, что у касаток отличная память „на лица". Теперь неизвестно кого тут надо спасать — Вилли от браконьера или наоборот. По сути, последняя часть не привносит в трилогию никаких новшеств, разве что к финальной серии появляется ощущение легкой патологии: выросший в розовощекого юношу Джесси по-прежнему интересуется лишь касатками — впору переименовать кино в „Освободите Джесси".

ДИСК ★★★★

Достоинства диска ограничиваются хорошим качеством картинки и звука, и наличием субтитром. Из дополнений — кинотеатральные ролики.

Ольга Артемьева

„ПОЯВЛЯЕТСЯ ОЩУЩЕНИЕ ЛЕГКОЙ ПАТОЛОГИИ"

ДОМ ВОСКОВЫХ ФИГУР

Именно на этот фильм снят римейк про Пэрис Хилтон

House of Wax

В РОЛЯХ
- Винсент Прайс
- Фрэнк Лавджой
- Филлис Кирк

РЕЖИССЕР
- Андре Де То

ЧТО

Гениальный скульптор Генри Джарэд создал музей восковых фигур (почти как у мадам Тюссо). А его компаньон, настоящий рецедивист и успешный пиротехник, все сжег к известной матери и получил страховку. Бедняга-скульптор погиб, пытаясь спасти свои творения. А через некоторое время в городе — действие происходит не абы где, а в Нью-Йорке, — появляется монстер и убивает двух-трех (ужас!) человек.

В середине прошлого века фильмы ужасов не были популярны. И денег на них тратили совсем чуть-чуть. Поэтому первый „Дом восковых фигур" больше похож на неостроумную комедию, нежели на настоящий „хоррор". Фильм способен вызвать разве что умильную улыбку: ути-пути, какой страшный доктор Джарэд (тогдашняя звезда ужастиков — Винсент Прайс). Испугаться же во время просмотра при всем желании невозможно. Однако, есть и свои прелести. Так, например, сюжет первого „Дома" интереснее того, что предлагает римейк и вас обязательно порадуют удивительно громкие и пронзительные крики девушек („Аааааа!") и „саундтреки": „пам-пам-пааам!". Мило, очень мило. Классика классикой, но все-таки современный зритель вряд ли останется в восторге от

„НАМ ХОЧЕТСЯ, ЧТОБЫ МАНЬЯК, ПОХОЖИЙ НА ГОТА..."

оригинальной версии „Дома восковых фигур". Нам хочется, чтобы маньяк, похожий на гота, швырнул лом в голову симпатичной блондинке, которая за пять минут до этого неплохо станцевала стриптиз. И чтобы — обязательно! — лом насквозь пробил череп. За меньшим теперь в кино идти как-то неприлично...

ДИСК ★
Анисимов Антон

Интерактивные развлекательные системы
- Развлекательные ПК
- Игровые приставки, манипуляторы и аксессуары
- Программное обеспечение
- Мобильные развлекательные устройства

Аудиовизуальные развлекательные системы
- Домашние кинотеатры
- Hi-Fi, High End компоненты
- Проекционное оборудование
- Фильмы и программы на DVD и CD

Инновационные электронные развлечения
Системы «Умный Дом»

24—27 НОЯБРЯ 2005
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

HC&I
санкт-петербург

Генеральный информационный спонсор: Радио РОКС
Официальные партнеры: ALS Group, DLA Piper Rudnick, РАТЭК
Информационная поддержка: C-News, Digital Home, PC Gamer, PS Magazine, PC Игры, Play, Stereo&Video, Sync, T3, Total Film, АудиоМагазин, Железо, Жилая Среда, Компьютер-Price, Мир ПК, Мобильные Новости, Навигатор Игрового Мира, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет, Электроника: Производство и торговля, Эра DVD
Интернет-поддержка: hi-fi.ru, ixbt.com, price.ru

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ»
тел./факс: (812) 717 6446, 717 6089
e-mail: info@real-fair.ru

www.real-fair.ru

Смотри. Слушай. Играй.

PSM ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ЗАЛ СЛАВЫ

Перед вами уникальная база данных. Здесь собраны все игры, отрецензированные в PSM за всю историю его существования. Владейте.

ТОП ПЯТЬ

ШУТЕРЫ ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА

1. TIMESPLITTERS 2
2. HALF-LIFE
3. DEUS EX
4. CALL OF DUTY
5. KILLZONE

ФАЙТИНГИ

1. SOUL CALIBUR 2
2. TEKKEN 4
3. HYPER STREET FIGHTER 2
4. FIGHT NIGHT 2004
5. MORTAL KOMBAT: DECEPTION

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

1. FINAL FANTASY X
2. DARK CHRONICLES
3. KINGDOM HEARTS
4. FINAL FANTASY X-2
5. DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
13 (XIII)	Ubisoft	87%	
2002 FIFA WORLD CUP	EA	71%	
7 BLADES	Konami	72%	
ACE COMBAT 4: SHATTERED SKIES	Namco	80%	
ACE COMBAT 5	Namco	79%	
ACTIVISION ANTHOLOGY	Activision	40%	
AGE OF EMPIRES 2	Konami	76%	
AGGRESSIVE INLINE	Acclaim	83%	
AIRBLADE	Sony	77%	
ALIAS	Acclaim	79%	
ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER	3DO	65%	
ALL-STAR BASEBALL 2004	Acclaim	67%	
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE	Atari	66%	
ALTER ECHO	THQ	66%	
AMPLITUDE	Sony	87%	
APE ESCAPE 2	SCEI	80%	
AQUA AQUA	SCI	71%	
ARCTIC THUNDER	Midway	58%	
ARC: TWILIGHT OF SPIRITS	Sony	68%	
ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE	Metro	56%	
ARMY MEN AIR ATTACK: BLADE'S REVENGE	3DO	47%	
ARMY MEN RTS	3DO	56%	
ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2	3DO	40%	
ATHENS 2004	Sony	51%	
A-TRAIN 6	Midas	60%	
ATV OFFROAD FURY 2	THQ	73%	
ATV QUAD POWER RACING 2	Acclaim	68%	
ASTERIX AND OBELIX XXL	Atari	60%	
AUTO MODELLISTA	Capcom	80%	
BAD BOYS 2	Empire	51%	
BACKYARD WRESTLING	Eidos	45%	
BACKYARD WRESTLING 2	Eidos	46%	
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	Virgin Interactive	70%	
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2	VU Games	82%	
BARBARIAN	VU Games	66%	
THE BARD'S TALE	Ubisoft	74%	
BASS STRIKE	THQ	64%	
BATMAN VENGEANCE	Ubisoft	48%	
BATMAN VS. THE ARMY OF TSU	Ubisoft	43%	
BATTLE ENGINE AQUILA	Atari	78%	
BATTLESTAR GALACTICA	Vivendi	59%	
BEN HUR: BLOOD OF BRAVES	Microids	42%	
BEYOND GOOD AND EVIL	Ubisoft	82%	
BIG MUTHA TRUCKERS	Empire	79%	
BIONICLE	EA	38%	
BLADE 2	Activision	51%	
BLOOD OMEN 2	Eidos	79%	
BLOODRAYNE	Vivendi	67%	
BLOODY ROAR 3	Virgin	79%	
BLOOD WILL TELL	Sega	60%	
BLOWOUT	Majesco	49%	
BMX XXX	Acclaim	58%	
BOMBERMAN KART	Konami	51%	
BOUNCER, THE	SCEE	66%	
BOXING CHAMPIONS	Midas	40%	
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	Capcom	70%	
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	58%	
BROTHERS IN ARMS: THE ROAD TO HILL 30	Ubisoft	82%	
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	Vivendi	74%	
BUJINGAI	Taito	62%	
BURNOUT	Acclaim	88%	
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	**Acclaim**	**91%**	
Изумительная гоночная аркада. Да здравствует аварийная езда!			
BURNOUT 3: TAKEDOWN	**EA**	**93%**	
Лучшая гоночная аркада на долгие-долгие годы.			
CABELA'S DANGEROUS HUNTS	Activision	57%	
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	Activision	87%	
CAPCOM FIGHTING JAM	Capcom	53%	
CAPCOM VS SNK 2: MARK OF THE MILLENNIUM 2001	Capcom	83%	
CART FURY	Midway	65%	
CASPER: SPIRIT DIMENSIONS	TDK Mediactive	48%	
CASTLEWEEN	Wanadoo	45%	
CATWOMAN	EA	30%	
CEL DAMAGE OVERDRIVE	Play It	50%	
CENTRE COURT: HARD HITTER 2	Midas	62%	
CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST	Ubisoft	82%	
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS	Ubisoft	69%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
CHAOS LEGION	Capcom	86%	
CHOPLIFTER: CRISIS SHIELD	Xicat Interactive	48%	
CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS	THQ	55%	
CITY CRISIS	Take 2	62%	
CLOCK TOWER 3	Capcom	59%	
CLUB FOOTBALL	Codemasters	61%	
CLUB FOOTBALL 2	Codemasters	67%	
COLIN MCRAE RALLY 04	**Codemasters**	**92%**	
Переломный момент для раллийных симуляторов. Вы должны это видеть.			
COLD FEAR	Ubisoft	83%	
COLIN MCRAE RALLY 2005	Codemasters	88%	
COMBAT ELITE: WW2 PARATROOPERS	Acclaim	77%	
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	Eidos	79%	
CONFLICT: DESERT STORM	SCi	78%	
CONFLICT DESERT STORM 2	SCi	88%	
CONFLICT: VIETNAM	SCi	76%	
CONFLICT ZONE	Ubisoft	79%	
CONSTANTINE	SCi	60%	
CONTRA: SHATTERED SOLDIER	Konami Europe	52%	
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	Vivendi	66%	
CRASH 'N BURN	Eidos	46%	
CRASH TWINSANITY	Vivendi	49%	
CRAZY TAXI	Acclaim	80%	
CRICKET 2002	EA	41%	
CRIMSON SEA 2	Koei	70%	
CRIMSON TEARS	Capcom	74%	
CRISIS ZONE	Namco	59%	
CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON	Ubisoft	35%	
CY GIRLS	Konami	74%	
DAKAR 2	Acclaim	50%	
DANCE UK	Big Ben	67%	
DANCING STAGE FUSION	Konami	67%	
DANCING STAGE MEGAMIX	Konami Europe	85%	
DARK ANGEL	Vivendi	45%	
DARK CHRONICLE	**SCEE**	**90%**	
Шедевр, стоящий на одной ступени пьедестала с Final Fantasy X.			
DARK CLOUD	Sony	81%	
DARK SUMMIT	THQ	56%	
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	Acclaim	76%	
DEAD OR ALIVE 2	SCEE	83%	
DEAD TO RIGHTS	EA	70%	
DEATH BY DEGREES	Sony	42%	
DEFENDER	Midway	76%	
DEF JAM: FIGHT FOR NY	EA	86%	
DEF JAM VENDETTA	EA	75%	
DETONATOR	Midas	69%	
DESTRUCTION DERBY ARENAS	Sony	42%	
DEUS EX: THE CONSPIRACY	Eidos	88%	
DEVIL MAY CRY	**Capcom**	**90%**	
Концентрированная энергия. Быстро, зрелищно и очень вкусно.			
DEVIL MAY CRY 2	Capcom	72%	
DEVIL MAY CRY 3	Capcom	83%	
DIE HARD VENDETTA	Vivendi	54%	
DINO STALKER	Capcom	58%	
DISGAEA: HOUR OF DARKNESS	Koei	86%	
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	Disney	78%	
DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626	Disney	64%	
DJ: DECKS & FX	Sony	74%	
DONALD DUCK PK	Ubisoft	64%	
DOWNFORCE	Titus	64%	
DOT HACK INFECTION: PART ONE	Atari	58%	
DOWNHILL DOMINATION	Codemasters	80%	
DRAGON BALL Z: BUDOKAI	Atari	60%	
DRAKENGARD	Take 2	75%	
DRAGON RAGE	3DO	43%	
DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES	Sony	75%	
DRIV3R	**Atari**	**90%**	
Город, трафик и зверский рев двигателей. Стильный полицейский боевик.			
DRIVEN	Bam!	46%	
DRIVEN TO DESTRUCTION	Atari	65%	
DRIVING EMOTION TYPE-S	Squaresoft	57%	
DR MUTO	Midway	59%	
DROME RACERS	EA	50%	
DROPSHIP	Sony	75%	
DYNASTY TACTICS 2	Koei	69%	
DYNASTY WARRIORS 3: XTREME LEGENDS	Koei	69%	
DYNASTY WARRIORS 4	Koei	80%	
DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES	Koei	70%	

ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS	Koei	70%	
ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE	Sony	52%	
EGGO MANIA	Kemco	40%	
EJAY CLUBWORLD	Empire	84%	
ENDGAME	Empire	49%	
ENGLAND INTERNATIONAL FOOTBALL	Codemasters	62%	
ENTER THE MATRIX	Atari	81%	
EOE: EVE OF EXTINCTION	Eidos	71%	
EPHEMERAL FANTASIA	Konami	80%	
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	Activision	82%	
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD	Konami	63%	
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	Konami	55%	
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT	Konami	68%	
ESPN NBA 2NIGHT 2002	Konami	72%	
ESPN NFL 2K5	Take Two	83%	
ESPN NHL 2K5	Take Two	71%	
ESPN NHL HOCKEY	Sega	78%	
ESPN X GAMES SKATEBOARDING	Konami	62%	
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING	Konami	70%	
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	Konami	69%	
EVERBLUE 2	Capcom Eurosoft	56%	
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SCEE	70%	
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	68%	
EVOLUTION SKATEBOARDING	Konami	54%	
EVOLUTION SNOWBOARDING	Konami	43%	
EXTERMINATION	Sony	78%	
EXTREME-G 3	Acclaim	60%	
EYE TOY: PLAY	SCEE	82%	
EYETOY: PLAY 2	Sony	75%	
F1 2002	EA	84%	
F1 CAREER CHALLENGE	EA	58%	
F1 RACING CHAMPIONSHIP	Ubisoft	66%	
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	Interplay	46%	
FAME ACADEMY	Ubisoft	38%	
FANTAVISION	SCEE	85%	
FELLOWSHIP OF THE RING, THE	Vivendi	70%	
FERRARI F355 CHALLENGE	SCEE	67%	
FIFA 2005	EA	79%	
FIFA STREET	EA	63%	
FIGHT CLUB	Vivendi	19%	
FIGHT NIGHT 2004	EA	88%	
FINAL FANTASY X	**SCEE**	**91%**	
Лучшая часть легендарной серии. Точка.			
FINAL FANTASY 10-2	Square Enix	83%	
FINAL FANTASY XI (IMPORT)	Square Enix	85%	
FINDING NEMO	THQ	71%	
FIREBLADE	Midway	68%	
FIREFIGHTER FD18	Konami	76%	
FLAT OUT	Empire	77%	
FLIPNIC	Ubisoft	76%	
FORBIDDEN SIREN	Sony	80%	
FORD RACING 3	Empire	34%	
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	Atari	74%	
FORMULA ONE 2004	SCEE	65%	
FREAK OUT	Swing! AG Media	79%	
FREAKY FLYERS	Midway	77%	
FREEDOM FIGHTERS	**EA**	**92%**	
На ваших плечах лежит ответственность за боевой отряд. И лучше бы вам не облажаться.			
FREEKSTYLE	EA	59%	
FREESTYLE METAL X	EA	74%	
FREQUENCY	SCEE	64%	
FUR FIGHTERS	Acclaim	86%	
FUTURAMA	SCi	75%	
FUTURE TACTICS	Jo Wood	64%	
G1 JOCKEY 3	Koei UK	43%	
GALERIANS: ASH	Big Ben	50%	
GALLOP RACER	Zoo Digital	39%	
GALLOP RACER 2	Zoo Digital	34%	
GAMETRAK: DARK WIND	In2Games	55%	
GET ON DA MIC	Eidos	49%	
GETAWAY, THE	SCEE	78%	
GETAWAY: BLACK MONDAY, THE	Sony	71%	
GHOST RECON	Ubisoft	65%	
GHOST RECON: JUNGLE STORM	Ubisoft	75%	
GHOST RECON 2	Ubisoft	63%	
GIANTS: CITIZEN KABUTO	Interplay	80%	
GIFT	Acclaim	51%	
GITAROO MAN	THQ	79%	
GLADIUS	Activision	52%	
GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	Jaleco	65%	
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	EA	58%	
GRADIUS V	Konami	83%	
GRANDIA 2	Ubisoft	45%	
GRAND PRIX CHALLENGE	Atari	85%	
GRAND THEFT AUTO 3	**Take 2**	**92%**	
Живой город с тысячами машин и тоннами оружия. Шедевр.			
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	**Rockstar**	**97%**	
Музыка. Стиль. Машины. Свобода. Выше только звезды.			
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	**Rockstar**	**99%**	
Все просто: лучшая и главнейшая игра для PS2. Основа мироздания.			
GRAND TOUR RACING GT-R 400	Midas	53%	
GRAN TURISMO 3	**SCEE**	**93%**	
Этот гоночный симулятор-левиафан подарит вам много месяцев счастья.			
GRAN TURISMO 4	**SCEE**	**92%**	
Этот гоночный симулятор-левиафан подарит вам месяцев счастья ровно в три раза больше.			
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE	Sony	79%	
GRAVITY GAMES BIKE: STREET, VERT, DIRT	Midway	48%	
GREAT ESCAPE, THE	SCi	73%	
GREGORY HORROR SHOW	Capcom	70%	
GROOVE RIDER	Play It	52%	
G-SURFERS	Midas	49%	
GTC: AFRICA	Rage	74%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
GUILTY GEAR X2	Big Ben	84%	
GUILTY GEAR X2: RELOAD	Zoo Digital	66%	
GUMBALL 3000	SCi	73%	
GUNDAM: FEDERATION VS ZEON	Atari	39%	
GUNFIGHTER 2: REVENGE OF JESSE JAMES	Ubisoft	40%	
GUNGRAVE	Activision	68%	
GUN GRIFFON BLAZE	Virgin	70%	
HALF-LIFE	**VIVENDI**	**90%**	
Порт одной из лучших игр для персонального компьютера.			
HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS	EA	65%	
HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN	EA	76%	
HARRY POTTER: THE PHILOSOPHER'S STONE	EA	55%	
HAUNTED MANSION, THE	TDK Mediactive	70%	
HAVEN: CALL OF THE KING	Midway	81%	
HEADHUNTER	Sega	81%	
HEADHUNTER: REDEMPTION	Sega	53%	
HERDY GERDY	Eidos	69%	
HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL	3DO	71%	
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	Eidos	89%	
HITMAN: CONTRACTS	**EIDOS**	**90%**	
История жизни обаятельного киллера. Бриллиант в вашей игроколлекции.			
HOTWHEELS VELOCITY X MAXIMUM JUSTICE	THQ	51%	
HULK, THE	Vivendi	70%	
HUNTER WAYWARD: THE RECKONING	Vivendi	30%	
HYPER STREET FIGHTER II: 15TH ANNIVERSARY EDT.	Capcom	89%	
ICO	SCEA	85%	
INCREDIBLES, THE	THQ	72%	
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB	Activision	80%	
INDYCAR SERIES 2005	Codemasters	63%	
I-NINJA	SCEE	85%	
INTERNATIONAL CUE CLUB	Midas	56%	
ISLAND EXTREME STUNTS	SCEE	65%	
ISLE OF MAN TT SUPERBIKES	Jester	59%	
ISS3	Konami	78%	
ITALIAN JOB: LA HEIST, THE	Eidos	51%	
JADE COCOON 2	Ubisoft	70%	
JAK & DAXTER	Sony	85%	
JAK 2: RENEGADE	**SCEE**	**93%**	
Великолепный платформер, идеальный антидепрессант!			
JAK 3	Sony	88%	
JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	77%	
JAMES BOND 007 IN AGENT UNDER FIRE	EA	88%	
JAMES BOND 007 IN... NIGHTFIRE	EA	78%	
JET SKI RIDERS	Eidos	38%	
JONNY MOSELEY MAD TRIX	3DO	38%	
JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH	Vivendi	83%	
JUICED	Acclaim	59%	
JUNGLE BOOK GROOVE PARTY	Ubisoft	50%	
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	Vivendi	61%	
KATAMARI DAMASHII	Namco	83%	
KARAOKE STAGE	Konami	85%	
KENGO	Ubisoft	60%	
KELLY SLATER'S PRO SURFER	Activision	75%	
KESSEN 2	KOEI	66%	
KILL.SWITCH	Sony	78%	
KILLZONE	Sony	88%	
KING ARTHUR	Konami	37%	
KING OF FIGHTERS 2000 / 2001	Ignition	73%	
KING OF ROUTE 66	Sega	44%	
KINGDOM HEARTS	SCEE	88%	
KING'S FIELD: THE ANCIENT CITY	Metro3D Inc	54%	
KLONOA 2	Namco	73%	
KNIGHT RIDER 2	Koch Media	21%	
KNOCKOUT KINGS 2001	EA	79%	
KNOCKOUT KINGS 2002	EA	83%	
KURI KURI MIX	Empire	78%	
KYA: DARK LINEAGE	Atari	73%	
LA PUCELLE TACTICS	Mastiff	80%	
LEGAIA 2: DUEL SAGA	Eidos	59%	
LEGEND OF KAY	Koch Media	69%	
LEGENDS OF WRESTLING 2	Acclaim	68%	
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR	Midway	70%	
LEGO RACERS 2	Lego Software	42%	
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	Vivendi	80%	
LEMONY SNICKET' S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS	Activision	55%	
LE MANS 24 HOURS	Atari	73%	
LETHAL SKIES	THQ	63%	
LETHAL SKIES 2	Big Ben	68%	
LE TOUR DE FRANCE	Konami	75%	
LE TOUR DE FRANCE: CENTENARY EDITION	Konami	71%	
LMA MANAGER 2005	Codemasters	80%	
LONDON RACER: WORLD CHALLENGE	Davilex	59%	
LOONY TUNES SPACE RACE	Atari	65%	
LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE	EA	53%	
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS	EA	76%	
LOTUS CHALLENGE	Virgin	60%	
MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER	Vivendi	79%	
MADDEN NFL 2005	EA	82%	
MAD MAESTROS	Eidos	70%	
MAFIA	Take Two	71%	
MALICE	Evolved Games	60%	
MARK OF KRI, THE	SCEA	74%	
MARVEL VS CAPCOM 2	Capcom	84%	
MASHED	Empire Int.	79%	
MASTER RALLYE	Microids	55%	
MAXIMO	Konami	84%	
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	Konami	81%	
MAX PAYNE	Take 2	82%	
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	Rockstar	65%	
MDK2 ARMAGEDDON	Interplay	76%	
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	EA	89%	
MEGA MAN X8	Capcom	45%	

■ ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | ■ СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | ■ БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

ТОП ПЯТЬ

ЭКСТРИМСПОРТ ФУТБОЛ

1. TONY HAWK'S PRO SKATER 3
2. SSX TRICKY
3. SSX3
4. TONY HAWK'S UNDERGROUND
5. DOWNHILL DOMINATION

ЗА РУЛЕМ

1. BURNOUT 3: TAKEDOWN
2. GRAN TURISMO 4
3. COLIN MCRAE RALLY 3
4. TOCA RACE DRIVER 2
5. WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 3

ФУТБОЛ

1. PRO EVOLUTION SOCCER 4
2. FIFA 2003
3. LMA MANAGER 2004/2005
4. RED CARD SOCCER
5. THIS IS FOOTBALL 2005

ЖИВЫЕ ЛЕГЕНДЫ

1. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS
2. METAL GEAR SOLID 3
3. PRO EVOLUTION SOCCER 4
4. TIMESPLITTERS 2
5. SSX3

ГОСПОДА КОРИЧНЕВЫЕ

4X4 EVOLUTION 2	36%	CYCLONE CIRCUS: POWER SAIL RACING	19%	FROGGER BEYOND	35%	KIDZ SPORTS: BASKETBALL	21%
18 WHEELER	36%	DAVID BECKHAM SOCCER	24%	GAUNTLET	32%	KNIGHT RIDER	27%
AIR RANGER RESCUE HELICOPTER	24%	DISNEY'S DINOSAUR	35%	CELEBRITY DEATHMATCH	33%	LAKEMASTERS EX	36%
ALPINE RACER 3	31%	DNA: DARK NATIVE APOSTLE	37%	GODAI	26%	LARGO WINCH: EMPIRE UNDER THREAT	11%
ARMY MEN: GREEN ROGUE	18%	DONALD DUCK: QUACK ATTACK	29%	GO GO COPTER	37%	LONDON RACER 2	23%
ATLANTIS 3: THE NEW WORLD	19%	DRAGON'S LAIR 3D: SPECIAL ED	27%	GO GO GOLF	15%	MARY-KATE AND ASHLEY:	
BUTT UGLY MARTIANS: ZOOM OR DOOM	34%	ETERNAL RING	35%	GRADIUS 3 & 4	29%	SWEET 16 LICENSED TO DRIVE	33%
CATWOMAN	30%	EX ZEUS	30%	HIDDEN INVASION	21%	MUSIC MAKER	23%
CAT IN THE HAT, THE	27%	EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES	30%	HUGO BUKKAZOOM	17%	POLAROID PETE	35%
CHARLIE'S ANGELS	14%	FIGHTBOX	11%	INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	07%	POWERDROME: RACE OF CHAMPIONS	22%
CRASHED	31%	FLINTSTONES, VIVA ROCK VEGAS	13%	IRON ACES 2	17%	POWERPUFF GIRLS, THE	29%
CURSE: EYE OF ISIS, THE	24%	FRANK HERBERT'S DUNE	22%	JET ION GP	07%	PRYZM: THE DARK UNICORN	15%

ТОП ПЯТЬ

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПО ВЕРСИИ КЕНА, ШТАТНОГО ГИНЕКОЛОГА РЕДАКЦИИ АНГЛИЙСКОГО PSM

1 METAL GEAR SOLID 3

Как-то раз в лесу жру я колбасу. А она, оказывается, — удав!

2 PRO EVO SOCCER 4

Футбол — хорошо. Лучше футбола нет ничего.

3 BURNOUT 3

Перед заездом люблю пару кубов обезболивающего внутримышечно.

4 ICO

Рыдал бы над этой игрой вечно. Такая, блин, трогательная.

5 GTA: SAN ANDREAS

Упомянул для порядку. А то ведь побьют.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
METAL GEAR SOLID 2	Konami	96%	
Игра, собравшая под своими знаменами орды идолопоклонников.			
METAL GEAR SOLID 3	Konami	97%	
Шпионского триллера лучше вам не найти даже на большом экране.			
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	Konami	78%	
METAL SLUG 3	Playmore	79%	
MIAMI VICE	Atomic Planet	13%	
MICRO MACHINES	Atari	59%	
MIDNIGHT CLUB 2	Rockstar	80%	
MIDWAY ARCADE TREASURES	Midway	48%	
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	Midway	71%	
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	Codemasters	61%	
MINORITY REPORT	Activision	60%	
MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA	Atari	59%	
MONKEY MANIA	Sony	69%	
MONSTERS, INC	Sony	41%	
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Midway	85%	
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	Midway	85%	
MOTO GP3	SCEE	74%	
MOTOR MAYHEM	Atari	63%	
MR GOLF	Midas Games	56%	
MR MOSKEETO	Eidos	52%	
MTV MUSIC GENERATOR 2	Codemasters	90%	
Музыкальная шкатулка. Отгружает изумительную попсу вагонами.			
MTX MOTOTRAX	Activision	79%	
MUMMY RETURNS, THE	Vivendi	46%	
MUSIC 3000	Jester Interactive	81%	
MX 2002	THQ	78%	
MX RIDER	Atari	62%	
MX SUPERFLY	THQ	72%	
MX UNLEASHED	THQ	75%	
MYSTIC HEROES	Koei UK	67%	
NANO BREAKER	Konami	59%	
NAVAL OPS: COMMANDER	Koei	68%	
NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER	Koei	63%	
NBA 2K3	Atari	70%	
NBA BALLERS	Midway	82%	
NBA JAM	Acclaim	77%	
NBA LIVE 2004	EA	84%	
NBA STREET VOLUME 2	EA	85%	
NBA STREET VOLUME 3	EA	87%	
NEED FOR SPEED 2	EA	87%	
NEXT GENERATION TENNIS 2003	Wanadoo	55%	
NFL 2K3	Atari	78%	
NFL STREET	EA	64%	
NHL HITZ 2003	Midway	80%	
NHL HITZ: PRO	Midway	80%	
NIGHTSHADE	Sega	73%	
NINJA ASSAULT	SCEE	71%	
NO ONE LIVES FOREVER	Vivendi	71%	
NY RACE	Wanadoo	40%	
OBSCURE	Ubisoft	80%	
ONI	Take 2	62%	
ONIMUSHA 2	Capcom	89%	
ONIMUSHA 3	Capcom	92%	
Многоэтажный сюжет и графика, за которую не грех умереть.			
ONIMUSHA: BLADE WARRIORS	Capcom	75%	
OPERATION WINBACK	Koei	68%	
ORPHEN	Activision	56%	
OUTLAW GOLF 2	Take 2	78%	
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	75%	
PARAPPA THE RAPPER 2	Sony	75%	
PARIS-DAKAR RALLY	Acclaim	60%	
PENNY RACERS	Midas	43%	
PERFECT ACE PRO TENNIS	Oxygen Int.	38%	
PETER PAN: LEGEND OF NEVERLAND	Sony	50%	
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	Activision	71%	
PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT	EA	38%	
PLAYBOY: THE MANSION	Ubisoft	51%	
POLICE 24/7	Konami	49%	
POOL MASTER	Take 2	45%	
POOL PARADISE	Awesome Studio	72%	
POOL SHARK 2	Zoo Digital	56%	
PORTAL RUNNER	3DO	55%	
PREMIER MANAGER	Zoo Digital	80%	
PREMIER MANAGER 2004/2005	Zoo Digital	63%	
PRIDE FC	THQ	75%	
PRIMAL	SCEE	79%	
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	Ubisoft	87%	
PRISONER OF WAR	Codemasters	73%	
PRO EVOLUTION SOCCER 4	Konami	94%	
Лучший из всех известных науке футбольных симуляторов.			
PROJECT EDEN	Eidos	86%	
PROJECT: SNOWBLIND	Eidos	83%	
PROJECT ZERO 2: CRIMSON BUTTERFLY	Tecmo	82%	
PRO RALLY 2002	Ubisoft	68%	
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	Midway	86%	
PTO IV	Koei	41%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
THE PUNISHER	THQ	82%	
PUYO POP FEVER	Sega	85%	
QUAKE 3 REVOLUTION	Bullfrog	85%	
RAINBOW SIX 3	Ubisoft	77%	
RALLY CHAMPIONSHIP	SCi	56%	
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	Activision	68%	
RATCHET & CLANK	SCEE	91%	
Игра, сделанная с любовью. И с могучим профессионализмом.			
RATCHET & CLANK 2	SCEE	85%	
RATCHET & CLANK 3	Sony	92%	
Вершина эволюции платформеров про неправославную белочку.			
RAYMAN	Ubisoft	48%	
RAYMAN REVOLUTION	Ubisoft	68%	
RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC	Ubisoft	80%	
RC REVENGE PRO	Acclaim	56%	
READY 2 RUMBLE: ROUND 2	Midway	82%	
RED CARD	Midway	80%	
RED DEAD REVOLVER	Rockstar	86%	
RED FACTION	THQ	88%	
RED FACTION 2	THQ	85%	
REIGN OF FIRE	Bam!	71%	
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	Capcom	80%	
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	Capcom	68%	
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE: VERONICA	Capcom	41%	
RESIDENT EVIL OUTBREAK	Capcom	86%	
RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE 2	Capcom	71%	
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN OP. RESURRECTION	Activision	0%	
REZ	Sony	66%	
RIBBIT KING	Atari	22%	
RICHARD BURNS RALLY	SCi	66%	
RIDGE RACER 5	Namco	72%	
RIDING SPIRITS	Bam!	46%	
RIDING SPIRITS 2	Capcom	48%	
RING OF RED	Konami	74%	
RISE TO HONOUR	Sony	71%	
ROBOTECH: BATTLECRY	TDK Mediactive	69%	
ROBOT WARS: ARENAS OF DESTRUCTION	BBC	63%	
ROADKILL	Terminal Reality	72%	
ROCKY	Rage	84%	
ROCKY LEGENDS	Ubisoft	66%	
ROGUE OPS	Kemco	38%	
ROLLERCOASTER WORLD	Midas	50%	
ROMANCE OF THE THREE KINGS VIII	Koei	70%	
R: RACER EVOLUTION	NAMCO	37%	
RTX RED ROCK	LucasArts	55%	
RUGBY 2004	EA	81%	
RUMBLE RACING	EA	76%	
RUMBLE ROSES	Konami	69%	
RUNE: VIKING WARLORD	Take 2	56%	
RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE	Tecmo	78%	
SAMURAI	Bam!	74%	
SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	Sega	59%	
SAMURAI WARRIORS	EA	80%	
SAMURAI WARRIORS: XTREME LEGENDS	Koei	66%	
SAVAGE SKIES	Big Ben	67%	
SCOOBY-DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS	THQ	64%	
SCOOBY DOO: MYSTERY MAYHEM	THQ	51%	
SCRABBLE 2003 EDITION	Ubisoft	64%	
SECOND SIGHT	Codemasters	90%	
Грамотный дизайн, умный сюжет. Классический триллер.			
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LucasArts	76%	
SEEK & DESTROY	Play It	69%	
SEGA BASS FISHING DUEL	Acclaim	55%	
SEGA SUPERSTARS	Sega	80%	
SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER	Take Two	74%	
SHADOW HEARTS: COVENANT	Midway	84%	
SHADOW MAN: 2ECOND COMING	Acclaim	68%	
SHADOW OF MEMORIES	Konami	80%	
SHADOW OF ROME	Capcom	85%	
SHARK TALE	Activision	29%	
SHELLSHOCK: NAM '67	Eidos	71%	
SHIFTERS	3DO	40%	
SHINOBI	EA	75%	
SHOX	EA	61%	
SHREK 2	Activision	78%	
SHREK SUPER PARTY	TDK Mediactive	58%	
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING	Acclaim	72%	
SILENT HILL 2	Konami	88%	
SILENT HILL 3	Konami	87%	
SILENT HILL 4: THE ROOM	Konami	74%	
SILENT SCOPE 3	Konami	54%	
SILPHEED	Working Design	51%	
SIMPSONS HIT AND RUN	Vivendi	77%	
SIMPSONS ROAD RAGE, THE	EA	76%	
SIMS, THE	EA	85%	
SIMS: BUSTIN' OUT, THE	EA	79%	

ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

RC SPORTS COPTER CHALLENGE	36%
RUNABOUT 3	22%
SCORPION KING, THE: RISE OF THE AKKADIAN	23%
SEGA SOCCER SLAM	36%
SEVEN SAMURAI 20XX	33%
SHADOW OF ZORRO	35%
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	35%
SIMPSONS SKATEBOARDING, THE	09%
SKY SURFER	29%
SPACE INVADERS: INVASION DAY	30%
SPEED CHALLENGE: JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION	23%
SUNNY GARCIA SURFING	33%
SUPERCAR STREET CHALLENGE	36%
SURFING H3O	32%
SVEN-GORAN ERIKSSON'S WORLD CUP CHALLENGE	08%
TETRIS WORLDS	32%
TERMINATOR 3: ROTM	35%
TOP ANGLER	22%
TWIN CALIBER	32%
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	24%
WDL WAR JETZ	29%

ТОП ПЯТЬ

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
SINGSTAR	SCEE	90%	
Видеоигра для людей, которые не играют в видеоигры.			
SINGSTAR PARTY	Sony	85%	
SKY ODYSSEY	SCEE	79%	
SLAM TENNIS	Atari	77%	
SLED STORM	EA	76%	
SLY RACCOON	SCEE	80%	
SLY 2: BAND OF THIEVES	SONY	81%	
SMASH CARS	Metro 3D	54%	
SMASH COURT TENNIS: PRO TOURNAMENT 2	Sony	85%	
SMUGGLER'S RUN	Take 2	75%	
SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY	Take 2	77%	
SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS	SNK	78%	
SOCOM: US NAVY SEALS	SCEA	82%	
SOCOM 2: US NAVY SEALS	SCEE	90%	
Драматически глубокий симулятор спецназа. Встаньте в строй по-хорошему.			
SOLDIER OF FORTUNE: GOLD EDITION	Codemasters	64%	
SONIC HEROES	Sega	66%	
SOS: THE FINAL ESCAPE	Agetec	81%	
SOUL CALIBUR 2	Namco	93%	
Лучший файтинг, который только можно купить за деньги.			
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	Sega	69%	
SOUL REAVER 2	Eidos	78%	
SPAWN ARMAGEDDON	EA	69%	
SPEED KINGS	Acclaim	55%	
SPHINX AND THE CURSED MUMMY	THQ	64%	
SPIDER-MAN: THE MOVIE	Activision	70%	
SPIDER-MAN 2	Activision	92%	
Лучший клон GTA. Лучшая игра по фильму. Лучшая игра про супергероя.			
SPLASHDOWN	Atari	75%	
SPLASHDOWN 2: RIDERS GONE WILD	THQ	75%	
SPLINTER CELL	Ubisoft	91%	
Шпионская классика в поистине потрясающем графическом исполнении.			
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	Ubisoft	88%	
SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE, THE	THQ	43%	
SPONGEBOB SQUAREPANTS: MOVIN' WITH FRIENDS	THQ	29%	
SPY FICTION	Sammy	75%	
SPY HUNTER 2	Midway	67%	
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	Universal	68%	
SSX TRICKY	EA	95%	
Снег, горы, сноуборды и неисчерпаемый поток фанка. Ubercool!			
SSX3	EA	94%	
Одна из тех немногих гениальных игр, которые учат любить жизнь.			
STAR OCEAN 3	Ubisoft	85%	
STARSKY & HUTCH	Empire	77%	
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	Codemasters	75%	
STAR WARS: BATTLEFRONT	Activision	77%	
STAR WARS: BOUNTY HUNTER	Activision	62%	
STAR WARS: JEDI STARFIGHTER	Activision	80%	
STAR WARS: STARFIGHTER	Activision	85%	
STAR WARS: THE CLONE WARS	Activision	69%	
STATE OF EMERGENCY	Take 2	75%	
STREET FIGHTER EX3	Capcom	79%	
STREET HOOPS	Activision	64%	
STUNT GP	Titus	38%	
STUNTMAN	Atari	74%	
SUFFERING, THE	Midway	86%	
SUIKODEN 3	Konami	66%	
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	Acclaim	56%	
SUMMONER	THQ	70%	
SUMMONER 2	THQ	73%	
SUM OF ALL FEARS, THE	Ubisoft	57%	
SUPER BUST-A-MOVE	Acclaim	78%	
SUPERFARM	Ignition	60%	
SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS	Atari	48%	
SUPER TRUCKS	Jester	45%	
SWAT GLOBAL STRIKE TEAM	Vivendi	82%	
SWING AWAY GOLF	EA	70%	
SX SUPERSTAR	Acclaim	53%	
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SCEA	75%	
TAK AND THE POWER OF JUJU	THQ	70%	
TAZ: WANTED	Atari	70%	
TD OVERDRIVE	Atari	64%	
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	Konami	56%	
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS	Konami	23%	
TEKKEN 4	SCEE	90%	
Эта файтинг-серия оглушительно гремела на PS. Чем занимается и на PS2.			
TEKKEN TAG TOURNAMENT	SCEE	87%	
TENCHU: WRATH OF HEAVEN	Activision	70%	
TERMINATOR: DAWN OF FATE	Atari	49%	
TERMINATOR 3: REDEMPTION	Atari	66%	
TEST DRIVE: OFFROAD WIDE OPEN	Atari	44%	
THEME PARK WORLD	EA	68%	
THING, THE	Vivendi	83%	
THIS IS FOOTBALL 2004	Sony	75%	
THIS IS FOOTBALL 2005	Sony	68%	

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	РЕЙТИНГ	НАГРАДА
THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX	Eidos	70%	
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	EA	81%	
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA	82%	
TIME CRISIS 2	Sony	78%	
TIMESPLITTERS 2	EIDOS	95%	
Отличнейший многопользовательский шутер, с неплохой сингл-составляющей.			
TIMESPLITTERS 3: FUTURE PERFECT	EA	90%	
Все еще умопомрачительная, но значительно более выхолощенная. И все же — суперигра.			
TOCA RACE DRIVER	Codemasters	82%	
TOCA RACE DRIVER 2	Codemasters	90%	
Весь мыслимый автоспорт в одной-единственной игре.			
TOKYO ROAD RACE	Midas	45%	
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS	Eidos	58%	
TONY HAWKS UNDERGROUND 2	Eidos	89%	
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	Activision	94%	
Здесь — все лучшее из предыдущих частей серии. И много чего еще.			
TOP GEAR DARE DEVIL	Planet	62%	
TOP GUN: COMBAT ZONE	Virgin	67%	
TOTAL CLUB MANAGER 2005	EA	56%	
TOTAL IMMERSION RACING	Empire	74%	
TRANSFORMERS	Atari	84%	
TRANSWORLD SURF	Atari	72%	
TREASURE PLANET	Sony	75%	
TRIBES: AERIAL ASSAULT	Vivendi	74%	
TRUE CRIME	Activision	74%	
TUROK EVOLUTION	Acclaim	71%	
TWISTED METAL: BLACK	Sony	80%	
TY THE TASMANIAN TIGER 2	EA	38%	
U MOVE SUPER SPORTS	Konami	63%	
UEFA CHALLENGE	Atari	56%	
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001-2002	Take Two	48%	
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	EA	62%	
UEFA EURO 2004	EA	70%	
UFC: SUDDEN IMPACT	Take 2	70%	
UFC: THROWDOWN	Ubisoft	75%	
UNDER THE SKIN	Capcom	70%	
UNLIMITED SAGA	Atari	41%	
UNREAL TOURNAMENT	Atari	82%	
URBAN FREESTYLE SOCCER	Acclaim	72%	
URBZ – SIMS IN THE CITY, THE	EA	50%	
USA RACER	Davilex	37%	
VAMPIRE NIGHTS	SCEE	59%	
VAN HELSING	VU Games	67%	
VEXX	Acclaim	73%	
VIB RIPPLE	Sony	58%	
VICTORIOUS BOXERS	Empire	80%	
VIETCONG: PURPLE HAZE	Gathering	71%	
VIEWTIFUL JOE	Capcom	88%	
VIEWTIFUL JOE 2	Capcom	85%	
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	Sega	87%	
VIRTUAL-ON: MARZ	Sega	56%	
VIRTUA TENNIS 2	Acclaim	88%	
V-RALLY 3	Atari	81%	
WACKY RACES	Atari	63%	
WAKEBOARDING UNLEASHED: FT. SHAUN MURRAY	Activision	65%	
WALLACE AND GROMIT IN PROJECT ZOO	Bam!	69%	
WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR	THQ	65%	
WAR OF THE MONSTERS	SCEE	69%	
WAY OF THE SAMURAI	Capcom	80%	
WDL THUNDER TANKS	3DO	69%	
WHIPLASH	Eidos	72%	
WHITEOUT	Konami	45%	
WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE 2	Eidos	53%	
WILD ARMS 3	Ubisoft	71%	
WILD WILD RACING	Rage	71%	
WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL	Konami	89%	
WINNING ELEVEN 8	Konami	92%	
Упс. Еще один гениальный футбольный симулятор от Konami!			
WIPEOUT FUSION	Sony	73%	
WOODY WOODPECKER: ESC. FROM BUZZ BUZZARD'S PK	Cryo	49%	
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	Codemasters	80%	
WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	Acclaim	55%	
WORLD WAR ZERO: IRONSTORM	MC2	77%	
WORMS 3D	Sega	80%	
WORMS: FORTS	Atari	54%	
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 4	SCEE	87%	
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	Activision	38%	
WWE CRUSH HOUR	THQ	49%	
WWE SMACKDOWN! SHUT YOUR MOUTH	THQ	82%	
WWE SMACKDOWN! VS. RAW	THQ	85%	
WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	THQ	80%	
XGRA: EXTREME G	Acclaim	75%	
X-MEN LEGENDS	Activision	69%	
X-MEN: NEXT DIMENSION	Activision	67%	
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE	Activision	75%	
X SQUAD	EA	59%	

■ ЗОЛОТО: Рейтинг 90% и более. Абсолютная классика. | ■ СЕРЕБРО: Рейтинг от 80% до 89%. Великолепные игры. | ■ БРОНЗА: Рейтинг от 70% до 79%. Хорошие игры.

ПОЗОР ПО ЛИЦЕНЗИИ

1. KING ARTHUR
2. MIAMI VICE
3. VAN HELSING
4. TURTLES 2: BATTLE NEXUS
5. CONSTANTINE

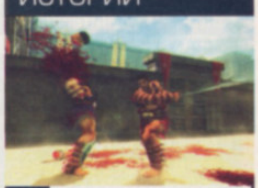
ГЕРОИ НЕПРОФИЛЬНОЙ ПРЕССЫ

1. MANHUNT
2. GTA: SAN ANDREAS
3. THE PUNISHER
4. THE GETAWAY: BLACK MONDAY
5. BACKYARD WRESTLING

ОСНОВНОЙ ИНСТИНКТ

1. RUMBLE ROSES
2. LEISURE SUIT LARRY
3. OUTLAW GOLF 2
4. PLAYBOY: THE MANSION
5. SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

УЧЕБНИК ИСТОРИИ



1. ANCIENT ROME (SHADOW OF ROME)
2. WORLD WAR 1 (BROTHERS IN ARMS)
3. FEUDAL JAPAN (KESSEN II)
4. ANCIENT CHINA (DYNASTY WARRIORS)
5. MEDIEVAL TIMES (BARBARIAN)

БЫСТРАЯ ПОДСКАЗКА:
STOLEN ДЛЯ ПРОПУСКА УРОВНЕЙ НАЖМИТЕ R1, L1, ЗАТЕМ START И ↓ ОДНОВРЕМЕННО

Все и

ИГРА ПО СВОИМ ПРАВИЛАМ

32

DESTROY ALL HUMANS!
Проблемы с уничтожением рода человеческого? Мы поможем вам! Читайте руководство к Destroy All Humans.

81

TEKKEN 5
Никак не получается стать Королем Железного Кулака? Мы откроем вам скрытые возможности новых персонажей. Плюс: Как стать Иниданой Джонс.

81

PRO DOJO
Некоторые люди завоевывают кубки. Некоторые завоевывают женщин. Остальные устанавливают умопомрачительные рекорды в играх и отсылают результаты на Pro Dojo. Мы знаем, кто круче!

Сложная игра? Не хватает опыта, чтобы пройти ее честным путем? Pro Tips помогут.

ХИТ МЕСЯЦА

БОЖЕ! КОГДА ЖЕ ЭТО ЗАКОНЧИТСЯ! РАСКУРОЧЕННОГО GOD OF WAR В ПРОШЛОМ МЕСЯЦ НЕ ДОСТАТОЧНО? ТЕБЕ ВСЕ МАЛО? ПОЛУЧИ ЕЩЕ!

GOD OF WAR

ДВИГАТЬСЯ БЫСТРЕЕ
Для движения нажмите правый аналог вперед, затем нажмите ○ для выполнения броска Hermes Rush до того, как вы остановитесь. Повторяйте это для увеличения скорости передвижения.

ХАЛЯВНЫЕ СФЕРЫ
После победы над боссом Hydra на массивном корабле на первом уровне, запрыгните на кровать и нажмите ○. Следуйте указаниям на экране. Когда ваза упадет, вы получите много сфер. Если же вы повторите это, вам достанется только пять сфер. И еще. После того, как прибудете в АФины, сферы можно будет получить при помощи Kratos'a с — кхэм-м — женщинами в постели. Прыгните на кровать и нажмите ◎. Если выиграете в мини-игре — получите просто тучу сфер.

СТАТУЯ HADES CHALLENGE
Если посмотрите в комнату с двумя женщинами аккурат после победы над Hydra, вы увидите голову монстра, которого вы убили во время Hades's Challenge. Эту статую также можно увидеть в тронной комнате в самом конце игры.

РЕЖИМ БОГА
Пройдите игру на любом уровне сложности.

СТЕРТЫЕ УРОВНИ
Пройдите игру на любом уровне сложности.

РОЖДЕНИЕ ЗВЕРЯ
Пройдите игру на любом уровне сложности.

ВЫЗОВ БОГОВ
Пройдите игру на любом уровне сложности.

КЛАДБИЩЕ ПЕРСОНАЖЕЙ
Пройдите игру на любом уровне сложности.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ
Пройдите игру на любом уровне сложности.

МОНСТРЫ МИФА
Пройдите игру на любом уровне сложности.

ВИДЕНИЯ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ
Пройдите игру на любом уровне сложности.

ВНУТРИИГРОВЫЕ РОЛИКИ
Пройдите игру на любом уровне сложности.

ТИТРЫ
Пройдите игру на любом уровне сложности.

ИГРАЙ КАК LING (SCHOOLGIRL
Пройдите Spartan-режим.

ОБНАЖИВШИЙСЯ СЕКРЕТ
Пройдите Spartan-режим.

СЕКРЕТНОЕ СООБЩЕНИЕ 1
Пройдите Spartan-режим.

СЕКРЕТНОЕ СООБЩЕНИЕ 2
Пройдите все God Of War Challenges.

Вдогонку: после убийства Ares, несколько раз ударьте ковер, ведущий к трону в Mt. Olympus. Когда несчастному ковру станет невтерпеж, Секретное Сообщение 2 будет разблокировано.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОСТЮМЫ
Пройдите все God Of War Challenges для разблокировки снаряжений Chef of War, Bubbles, Tycoonius, Dairy Bastard и Ares Armor. Теперь можете играть хоть коровой. Заметка: Альтернативные костюмы по-разному воздействуют на Kratos'a. Параметры:

CHEF OF WAR
Урон: 100%
Защита: 100%
Магия: 300%
Здоровье: 150%
Опыт: 100%

BUBBLES
Урон: 50%
Защита: 100%
Магия: 150%
Здоровье: 300%
Опыт: 100%

TYCOONIUS
Урон: 200%
Защита: 400%
Магия: 100%
Здоровье: 100%
Опыт: 400%

DAIRY BASTARD
Урон: 50%
Защита: 100%
Магия: 200%
Здоровье: 200%
Опыт: 200%
Бесконечная магия

ARES ARMOR
Урон: 200%
Защита: 25%
Магия: 100%
Здоровье: 200%
Опыт: 200%

сразу

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Поставьте игру на паузу, зажмите L1 и R1, а затем нажмите ◎, ◎, ←, △, ◎ и ⊗. После этого вводите коды.

ОТКЛЮЧИТЬ КОНТУЗИЮ
L2, R1, L2, L1, △, △

ПОЛНЫЙ АДРЕНАЛИН
L1, R2, R1, ↑, △, ◎

СКРЫТЬ HUD
◎, ↓, ◎, ↑, △, ◎

УБИТЬ NEMESIS
↓, L2, L1, R1, ↑, □

ПОДОБРАТЬ ДОКУМЕНТ OSS
↑, ⊗, R2, R1, ↑, □

СУИЦИД (ТОЛЬКО В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ)
⊗, △, ◎, →, △, ◎

БЕСКОНЕЧНЫЕ ПАТРОНЫ
L2, L1, □, L2, L1, R1

TT SUPERBIKES

В главном меню нажмите паузу, затем последовательно R1, R2, L1, L2, R1, R2, L2, R2 после чего можно вводить коды.

SPEEDFREAKS
Все режимы/весь TT-маршрут

AUTO PILOT
Включить автопилот.

BOOST
Включить буст во всех режимах.

ENERGY
Включить мегабуст во всех режимах.

FUNKY MOPEDS
Разблокировать все байки.

GOODIES
Разблокировать все коллекционные предметы.

BONE DOME
Разблокировать все шлемы.

GRAVEL RASH
Разблокировать все скины.

HOOPS
Разблокировать все колеса.

MX VS. ATV UNLEASHED

Просто вводите пароли.

BROKEASAJOKE
1,000,000 очков

HUCKITALL
Фристайл-трэки.

WARDROBE
Все подвески.

LEADFOOT
Все машины.

WANNABE
Все водители.

TOOLAZY
Разблокировать все.

MINIMOTO
Разблокировать 50cc-байки.

COLD WINTER

ELITE MODE
Пройдите игру, сохраните профиль — elite-режим будет разблокирован.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ БРОНЯ
Не портите броню охранникам выстрелами в грудь, лучше ставьте хэдшоты, ибо броню эту вам потом использовать.

BLOODRAYNE 2

Коды вводить в меню Cheats.

CARGO FIRE IMP KAK
Carnage-очки

LATE NURTURE QWEEF SUPER
Опыт владения оружием

BLANK UGLY PUSTULE EATER
Активировать все силы

NAKED JUGGY RESISTANCE PACY
Разблокировка чита Fill BloodLust

BLUE GREEN PURPLE IMP
Заморозить врагов

UBER TAINT JOAD DURF KWIS
Режим бога

DODGE THIS MOIST PIMP
Безвозмездное расчленение

FAKE BURST CUNNINGLY DISTORTED
Режим жонглера

WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF
Основной чит

THIS DARK DISTORTED REALITY
Режим перегрузки

WHACK THIS MOLESTED NINJA
Разблокировка чита Refill Ammo

NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE
Разблокировка чита Restore Health

QUANTUM LAMENT DISTORTED DOTING
Временной фактор

UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF
Бесконечные патроны

TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE
Бесконечное здоровье

PIMP REAP DARK DARK MUSE
Бесконечная ярость

BONE THIS CURRY VOTE
Разблокировать все комбо

WHISKEY FAKE KABLOW SHOOT
Разблокировать все оружие

ANOMALIES ARE JUAN INSULATED
Разблокировать все уровни

PENSION REAP SUPER VULGAR
Разблокировать все ролики

ARDENT HUNGRY NAKED NINJA
Разблокировать все слайд-шоу

WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY
Разблокировать все снаряжение

Все и сразу

ИГРА ПО СВОИМ ПРАВИЛАМ

SUIKODEN IV

ПОЛУЧИТЬ ДРУГИЕ СНАРЯЖЕНИЯ SNOWE

Введите 'XUCPHRA' в качестве кода в соответствующем меню. Как только Snowe к вам снова присоединится, можно будет использовать три снаряжения, которые он использовал раньше: пиратское, аристократическое и рыцарское. Чтобы получить пиратское снаряжение, подплывите к острову Illuya, установите сеть, поговорив с Shiramine на корме, покиньте корабль. Случайных встреч не будет, а ваша сеть будет наполняться каждые пять-десять минут. Для аристократического снаряжения сделайте то же, только в море Pirate's nest. Для рыцарского же — снова то же самое, только в море Razril. Не забывайте, что подобное может занять до 30 минут. Для смены снаряжения поговорите со Snowe и выберите второй пункт меню.

ПОЛУЧЕНИЕ TED, САМОГО МОГУЩЕСТВЕННОГО И ПОЛЕЗНОГО МАГА В ИГРЕ

После сбора 70 звезд Судьбы пойдите в War Room ПЕРЕД освобождением Obel'a. Вы сами должны зайти туда, и тогда сценка активируется. Придется пройти по туманному кораблю, сражаясь с весьма сложными противниками, так что будьте готовы. Сохраните магию на босса в конце корабля, она вам понадобится. После этого — вуаля, вы наняли самого могущественного мага в игре.

БИТВА SUIKODEN I-TYPE

Пройдите через Nao'вский процесс выращивания мяты трижды и Nao скажет, что грибы атакуют мяту. После этого вы будете взяты в битву Suikoden I-type. Можно будет выбрать между Charge, Arrow, Magic, или Other. Процесс можно повторять сколько душе угодно.

РАННЯЯ КОНЦОВКА

Закончить игру представляется возможным, когда вы оказываетесь выброшенным на берег Deserted Island. Вам будет дан выбор: попробовать уйти или остаться. Выберите „остаться". Пройдет немного времени прежде, чем команда сдастся. Но когда они это сделают, уйти уже нельзя будет. Все, что теперь вам придется делать — повторять правила выживания снова и снова. Взгляните на изображения членов команды: они изменились!

ТРЮК РАННЕГО РАБОРА УРОВНЕЙ

После битвы с Troy и Colton'ом обернитесь: вы увидите двух солдат Kooluk, охраняющих вход на верхнюю палубу. Подойдите к одному из солдат и начните битву. Включите турбо и зажмите ⊗. Ваши персонажи сами закончат битву. После этого функция турбо автоматически начнет новую битву с этим тупым солдатом, который ПРОСТО СТОИТ НА МЕСТЕ! Теперь вылючите телевизор (ну, или монитор) и идите спать. Будьте внимательны: при наборе уровня ваши персонажи получают максимум здоровья, но если они недостаточно сильны, они могут погибнуть. В общем, просто начните на достаточно высоком уровне (13 будет достаточно) и проблем возникнуть не должно.

БЫСТРЫЙ НАБОР УРОВНЕЙ

Перед тем, как приступите к патрульной миссии, встретьтесь со Snowe в доках. Он скажет вам, что Tal и остальные ждут в тренировочном холле. Направляйтесь туда. Там вы сразитесь с одним рыцарем, после чего вас попросят сменить членов команды. Выберите Kenneth'a. Используйте его руну против двух рыцарей. Далее Snowe спросит вас, что вы решили по поводу лучшей группы. Выберите „I Can't Decide', затем вас снова попросят отобрать членов команды. Не убирайте Kenneth'a из группы, у вас же уникальная возможность использовать его руну бесконечное количество раз! В общем, продолжайте в том же духе. Очень удобный способ для быстрого набора опыта без каких-либо усилий.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СЦЕНКА

Соберите все 108 Звезд Судьбы для разблокировки дополнительной сценки в конце игры.

ВТОРАЯ ПРЕЖДЕВРЕМЕННАЯ КОНЦОВКА

Вторая концовка также является достаточно ранней (в первой мы решили остаться на Deserted Island). После второй морской битвы во время освобождения Obel'a трижды выберите не использовать Rune of Punishment и игра закончится.

KING OF FIGHTERS 2002

РАЗБЛОКИРОВКА СЕКРЕТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ: GEESE

Зажмите ⊡ над Билли после того, как побьете уровень 40 в Time Attack (Challenge).

GOENITZ

Зажмите ⊡ над Rugal'ом после того, как побьете уровень 40 в Time Attack (Challenge).

KING

Выиграйте в Single Attack (Challenge).

KUSANAGI

Зажмите ⊡ над Kyo.

OROCHI CHRIS

Зажмите ⊡ над Chris'ом.

OROCHI IORI

Зажмите [R1] над Iori после победы над уровнем 20 в Time Atack (Challenge).

OROCHI SHERMIE

Зажмите ⊡ над Shermie.

OROCHI YASHIRO

Зажмите ⊡ над Yashiro.

SHINGO

Выиграйте в Team Attack (Challenge).

KILLER7

HOPPER 7

Пройдите игру на сложности Killer 8.

СЛОЖНОСТЬ KILLER 8

Пройдите игру на уровне сложности Normal или Hard.

ЮНЫЙ HARMAN

Пройдите игру на уровне сложности Normal или Hard.

DESTROY ALL HUMANS!

В меню зажмите ⊡, затем вводите коды.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ПАТРОНЫ

←, ⊙, ⊡, →, ⊡, ⊡

НЮХ КАК У ЛИСЫ (МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ ТРЕВОГИ)

→, ⊡, ⊡, ⊡, →, ⊡

ПУЛЕНЕПРОБИВАЕМЫЙ (РЕЖИМ БОГА)

⊡, ⊙, ←, ←, ⊙, ⊡

МЫСЛИТЕЛЬ

(БЕСКОНЕЧНАЯ MIND POWER)

⊡, ⊡, ⊙, →, ⊡, ⊙

ММММ, МОЗГИ! (УВЕЛИЧИВАЕТ DNA) (НЕОБХОДИМО БЫТЬ НА MOTHERSHIP'E)

⊡, ⊡, ⊡, ⊡, ←, →, ←, →, ⊡, ⊡

БОЛЬШЕ АПГРЕЙДОВ (НЕОБХОДИМО БЫТЬ НА MOTHERSHIP'E)

⊡, ⊙, ←, ←, ⊙, ⊡

(Те же кнопки, что и для чита 'пуленепробиваемости', только результат отличается)

НИКТО ВАС НЕ ЛЮБИТ (СБРАСЫВАЕТ УРОВЕНЬ ТРЕВОГИ)

⊡, →, ⊡, ⊡, ⊡, →

НОВЫЙ ЖУРНАЛ

АВГУСТОВСКИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ

PSM EXCLUSIVE!

TEKKEN 5

Становитесь Королем Железного Кулака снова и снова даже, если на вас надета низкая кобура с пистолетами! Чисто декоративными, к сожалению.

Весь фокус, как всегда, в отсеивании нужного от ненужного среди дюжин различных трюков каждого персонажа. В целом все движения абсолютно безнадежны. Весь смак в мелких пинках, тычках и обычных ударах. Вот вам список лучших комбо.

ASUKA KAZAMA

МСТИТЕЛЬНАЯ И ОПАСНАЯ. В ШОРТИКАХ.

СТРАТЕГИЯ.

Это один из самых медленных персонажей. Не так хорош, как старый Jun Kazama, но по-прежнему интересен. Идеальна для смущения противников с хорошими\плохими комбо, да и наносит неплохой уров для девушки.

Используйте ее основное движение как можно чаще. Оно достат очно быстрое, да и требует всего одного нажатия.

ЛУЧШИЕ ТРЮКИ

УДАР С РАЗВОРОТОМ (BACK/DOWN+RIGHT KICK)

Возможно не все асы любят этот удар, но он достаточно быстр и замечательно работает в качестве завершающего.

УДАР ИЗДАЛЕКА (DOWN/FORWARD+RIGHT KICK)

Прост при выполнении, но наносит неплохой урон. Останавливает большинство персонажей, предотвращает множество движений.

ВОРОБЬИНАЯ ЛОВУШКА (BACK+LEFT PUNCH)

Медленный, но неплохо работает против хороших игроков. Отлично подходит для начала боя, т.к. этоь трюк можно использовать издалека.

КОЛЕСО (RIGHT KICK+LEFT KICK)

Наносит достаточно урона, может быть использовано против оппонентов, которые в данный момент на земле. Часто попадает по врагу дважды, предотвращая наглые атаки с воздуха, как у Yoshi и Raven'a.c

ТОЛЧОК ЛЕЗВИЕМ (FORWARD+LEFT PUNCH+RIGHT PUNCH)

Хороший завершающий удар с отличным уроном, работает практически во всех ситуациях.

FENG WEI

ЖАЖДА КРОВИ. СИЛА. ХВОСТИК.

СТРАТЕГИЯ.

Главная сила Feng'a в его, кхм, силе. Если противник у стены — Feng сможет сбить его здоровье за считанные секунды. Лучшая стратегия — заставить врага часто блокировать, отступать назад, что немного выведет его из колеи. Слабость же персонажа в почти полном отсутствии обычных движений и ударов, а также наборов средств для битвы на дистанции.

ЛУЧШИЕ ТРЮКИ

ДЮЙМОВАЯ ЛАДОНЬ (BACK+LEFT PUNCH)

Очень быстрый, идеально подходит как помеха чужим движениям.

ТАРАН ПЛЕЧАМИ (BACK+LEFT PUNCH+RIGHT PUNCH)

Отличный трюк, красиво выполняющий роль наказания противника после его ошибки.

РАЗДЕЛЕННЫЙ УДАР (DOWN/BACK+RIGHT KICK)

Один из лучших простых трюков FENG'a.

СИЯЮЩИЕ КУЛАКИ (LEFT KICK, RIGHT KICK x2)

Быстрый и мощный, великолепно работает как ответ на действия противника.

ЗМЕЯ (DOWN/FORWARD+LEFT KICK)

Очень выгодно, особенно если удар этот оказывается успешным. А если противник поставил блок, то это тоже не страшно.

RAVEN

ИГРАЙ КАК СНАЙПС.

СТРАТЕГИЯ.

Чем хорош Raven? А он любит наблюдать изумленные глаза противников после использования своих телепортов. Также у него в запасе есть несколько Gordo-подобных завершающих трюков, так что вам остается только смешать это все в один жуткий коктейль.

ЛУЧШИЕ ТРЮКИ

КОЛЕНО ВАМПИРА (FORWARD X2 + RIGHT PUNCH)

Одно из лучших движений. В меру высокое, да и достаточно безопасное. Возможно, его все-таки можно назвать лучшим в арсенале трюков Raven'a.

ЖАЛО УБИЙЦЫ (DOWN/BACK+RIGHT KICK,LEFT KICK)

Средний, зато один из самых быстрых ударов Raven'a.

СОЛЕНЫЙ КЛИНОК (FORWARD+RIGHT KICK)

Трюк для удара с дистанции, им замечательно можно наказывать мажущих противников.

ТЕМНОЕ ПОХИЩЕНИЕ (HALF-CIRCLE BACK, FORWARD, RIGHT KICK+LEFT KICK)

Отличный бросок, отличный урон, хоть и достаточно сложный.

ХВОСТ ЕДИНОРОГА (BACK+RIGHT PUNCH X2, RIGHT KICK)

Пожалуй, лучший завершающий удар Raven'a.

ОБЩИЕ ХИНТЫ Всегда уделяйте внимание позиционированию. Используйте шаги в сторону для уклонения от мощных трюков противника, после чего можно приступать к, собственно, наказанию. Как правило, это срабатывает.

ПОДПИСКА ЧЕРЕЗ РЕДАКЦИЮ

mediasign publishing house

ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА НАШЕМ САЙТЕ WWW.MEDIASIGN.RU

ОФОРМИ ПОДПИСКУ НА 12 МЕСЯЦЕВ С 20% СКИДКОЙ

Подписка на журнал	на 1 месяц	на 3 месяца	на 6 месяцев	на 12 месяцев *
PASSION				
EVO	66,00р.	178,20р.	336,60р.	633,60р.
Mountain Bike	71,50р.	201,30р.	382,80р.	686,40р.
Тюнинг Автомобилей	91,30р.	264,00р.	506,00р.	924,00р.
◆Спец. Тюнинг Автомобилей +CD	121,00р.		330,00р.	580,80р.
Форсаж	60,50р.	165,00р.	308,00р.	580,80р.
❖Car&Music +CD	104,50р.	297,00р.	658,35р.	1 072,50р.
DIGITAL				
Digital PHOTO + DVD	144,10р.	407,00р.	803,00р.	1 386,00р.
●Мастерская Digital Photo +CD	99,00р.	282,15р.	445,50р.	950,40р.
●Гид по технике Digital Photo	60,50р.	165,00р.	247,50р.	580,80р.
Т3 + CD	110,00р.	297,00р.	550,00р.	1 056,00р.
PC Mobile + CD	99,00р.	275,00р.	517,00р.	950,40р.
GAMES & ENTERTAINMENT				
❖Cross Stitcher. Вышиваю крестиком	66,00р.	188,10р.	419,65р.	686,40р.
Play + CD (2 раза в месяц)	220,00р.	627,00р.	1 210,00р.	2 112,00р.
❖Total Film + DVD фильм	149,60р.	407,00р.	942,48р.	1 501,50р.
❖PC Gamer + DVD	132,00р.	363,00р.	785,40р.	1 430,00р.
PSM (Play Station Magazine)	91,30р.	264,00р.	495,00р.	858,00р.

◆ Выходит 1 раз в 2 месяца ● Выходит 5 номеров во 2 полугодии ❖Выходит 7 номеров во 2 полугодии

Участвует в бонусной программе MNOGO.RU

* цена указана с учетом 20% скидки

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ ВАМ НУЖНО СДЕЛАТЬ:

Физическим лицам

1. Заполнить квитанцию и оплатить в любом отделение Сбербанка РФ
2. Оформить подписной купон, четко указать почтовый адрес
3. Выслать нам квитанцию и купон по факсу: (095) 510-1523, по e-mail: podpiska@mediasign.ru, или 123007, Москва, ул. 4-я Магистральная, д. 11, стр. 2, ИД "MEDIASIGN",отдел подписки

Юридическим лицам

Для оформления подписки Вам необходимо обратиться к нашим партнерам - компании ИНТЕР-ПОЧТА по телефонам: (095) 500-0060 или e-mail: info@interpochta.ru (для подписчиков г. Москвы доставка курьером), +7 (095) 504-4768 или e-mail: kpp@sovintel.ru (для региональных подписчиков доставка заказной бандеролью)

Купон

Я подписываюсь на журнал _____

_____

подписка на _____ с № _____

кол-во месяцев

Я хочу получать журнал:

☐ курьером (доставка по Москве)

☐ в отделении связи

☐ в почтовый ящик

Мой адрес:

Индекс _____

Область, район _____

Город _____

Улица _____

Дом _____ Корпус _____

Квартира _____

ФИО _____

Подъезд _____ Код _____

Этаж _____

Телефон _____

☐ Я являюсь членом клуба MNOGO.RU и хочу, чтобы бонусы за подписку были зачислены на счет моей карты № _____

Вы можете задать любой интересующий вопрос менеджеру по подписке
-по телефону (095) 510-15-24/25, доб. 305, 315
-по e-mail: podpiska@mediasign.ru

Цена действительна только по России
Подписка оплачивается в рублях.

Извещение

Кассир

ООО "Медиа - С"

ИНН 7733523170
(наименование и ИНН получателя платежа)

№ 40702810638090113570
(номер счета получателя платежа)

Мещанское ОСБ №7811 г. Москва Сбербанк России
(наименование банка получателя платежа)

№ 30101810400000000225 БИК 044525225
(номер кор-/сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал
(наименование платежа)

Всего экземпляров № _____

Плательщик: _____

Адрес: _____

_____

Дата: -------- Сумма платежа: -------- в т.ч. НДС 10%

Плательщик (подпись) _____

Квитанция

Кассир

ООО "Медиа - С"

ИНН 7733523170
(наименование и ИНН получателя платежа)

№ 40702810638090113570
(номер счета получателя платежа)

Мещанское ОСБ №7811 г. Москва Сбербанк России
(наименование банка получателя платежа)

№ 30101810400000000225 БИК 044525225
(номер кор-/сч. банка получателя платежа)

Подписка на журнал
(наименование платежа)

Всего экземпляров № _____

Плательщик: _____

Адрес: _____

_____

Дата: -------- Сумма платежа: -------- в т.ч. НДС 10%

Плательщик (подпись) _____

СНАРЯЖЕНИЕ БОЙЦА

Одевацца, снаряжацца, бороцца, радовацца-веселицца!

Это не такой тупизм, как в VF4, но и не такой на удивление исчерпывающий набор тулзов для создания персонажа как в Smackdown. И все-таки Customisation-менюшка Tekken все еще радует глаз возможностями. Эдакими наградами за труды. Ниже — любимцы PSM2, созданные нашими же руками. А вы можете лучше?

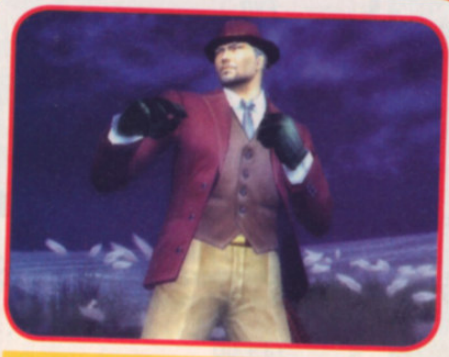
ЭТО ДЕНЬГИ, ЧУВАК!

Много денег можно заработать достаточно незаурядным путем: взять и пройти игру за каждого персонажа по очереди (будете получать 100,000 каждый раз). То есть, суммарно можно набрать 3,000,000. После этого можно повышибать мозги противников в Arcade-режиме (1,000 за раз + 100 за каждый ранг, если побьете).

UMA THURMAN

(Nina Williams, Kill Bill)

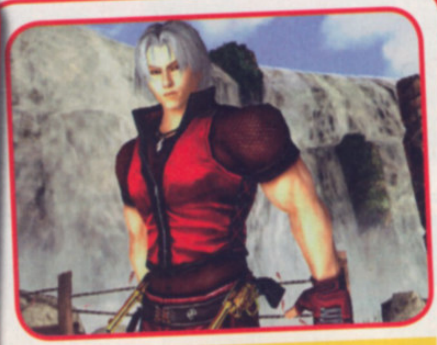
Костюм	1P
Голова	DEFAULT
Лицо	DEFAULT
Верхняя часть	Katana (200,000)
Нижняя часть	DEFAULT
Цвет 1	Желтый (8,000)
Цвет 2	Yellow (18,000)
Цвет 3	Yellow (8,000)
Сумма	224,000



INDIANA JONES

(Baek Doo San)

Костюм	2P
Голова	DEFAULT
Лицо	DEFAULT
Верхняя часть	Attache Case (300,000)
Нижняя часть	Whip (60,000)
Цвет 1	Коричневый (8,000)
Цвет 2	Белый (18,000)
Цвет 3	Коричневый (8,000)
Сумма	392,000



DANTE

(Lee Chaolan)

Костюм	1P
Голова	DEFAULT
Лицо	DEFAULT
Верхняя часть	Electric Guitar (500,000)
Нижняя часть	Dual Pistols (200,000)
Цвет 1	Красный (8,000)
Цвет 2	Красный (8,000)
Цвет 3	Красный (8,000)
Сумма	724,000

JACKIE CHAN

(Lei Wulong , Police Story)

Костюм	2P
Голова	Natural Hair (80,000)
Лицо	DEFAULT
Верхняя часть	No Tie (18,000)
Нижняя часть	DEFAULT
Цвет 1	Голубой (8,000)
Цвет 2	Default (8,000)
Цвет 3	Черный (8,000)
Сумма	122,000

THE NURSE

(AKA Florence Nightingale)

Костюм	2P
Голова	Nurse Cap (200,000)
Лицо	DEFAULT
Верхняя часть	Stethoscope
Нижняя часть	DEFAULT
Цвет 1	Голубой (8,000)
Цвет 2	Default (8,000)
Цвет 3	Черный (8,000)
Сумма	44,000

MICHAEL JACKSON

(Baek Doo San , Moonwalker)

Костюм	2P
Голова	DEFAULT
Лицо	DEFAULT
Верхняя часть	DEFAULT
Нижняя часть	DEFAULT
Цвет 1	Белый(18,000)
Цвет 2	Пурпурный (8,000)
Цвет 3	Белый (18,000)
Сумма	44,000

ДЬЯВОЛ ВНУТРИ

Может быть это и сложно, но оно стоит того: пройдите мини-игру Jin'a во второй раз для сбора сорока 500,000G-бонусов — восемь на каждом уровне. Ищите картинки, которые выглядят как татуировка Jin'a.

И НАПОСЛЕДОК...

Есть несколько бойцов, у которых дополнительные костюмы. Их можно заказать за 500,000G в режиме Customize. Также Ling и Asuka имеют четвертый костюм, который можно выбрать при помощи нажатия ◎. У Christie, например, есть костюм Eddy Gordo.

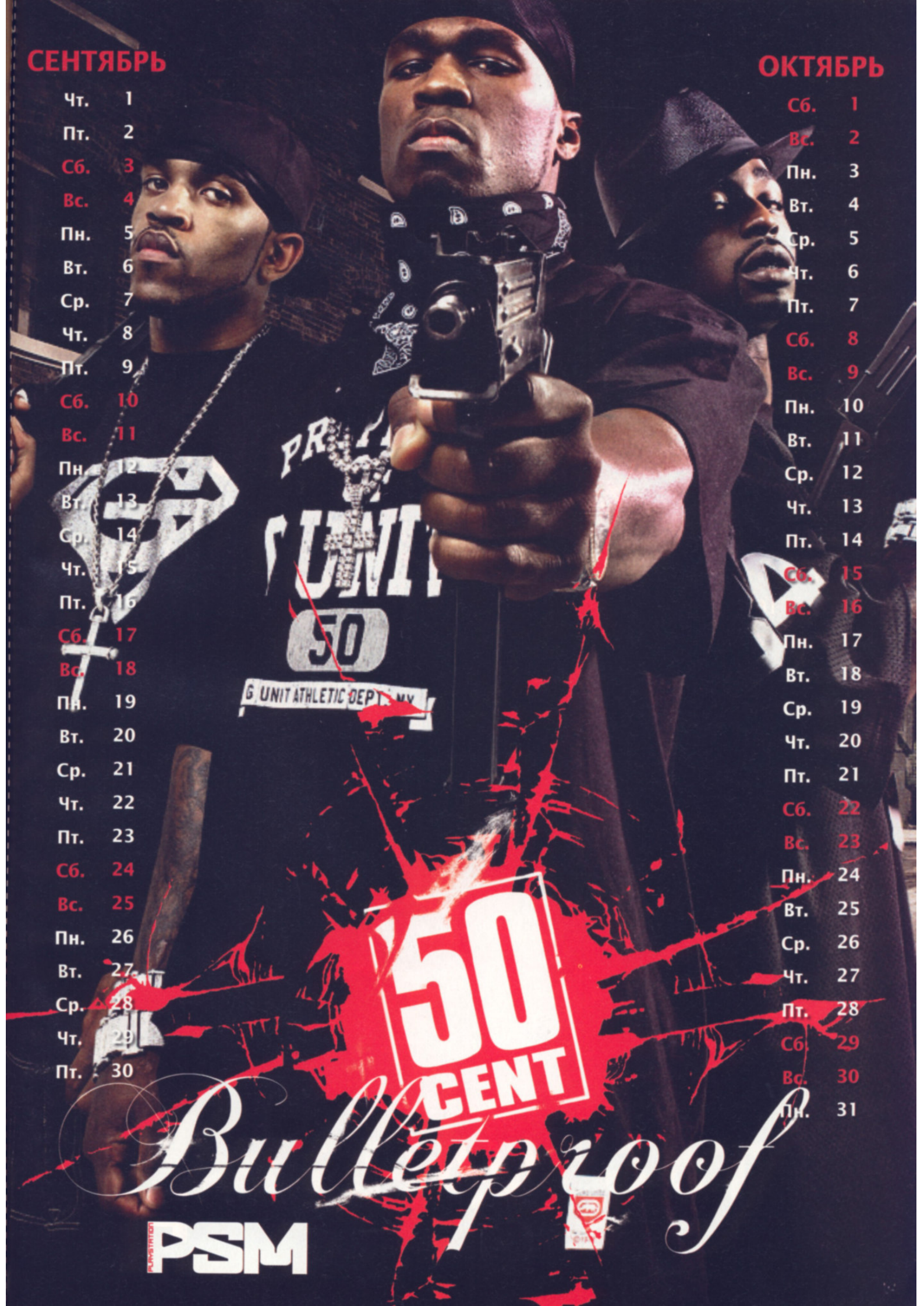
ЗАМОЧИ ВСЕХ ЛЮДЕЙ!™
PLAYSTATION PSM
СЕНТЯБРЬ
Пн 5 12 19 26
Вт. 6 13 20 27
Ср. 7 14 21 28
Чт. 1 8 15 22 29
Пт. 2 9 16 23 30
Сб. 3 10 17 24
Вс. 4 11 18 25
ОКТЯБРЬ
Пн 3 10 17 24/31
Вт. 4 11 18 25
Ср. 5 12 19 26
Чт. 6 13 20 27
Пт. 7 14 21 28
Сб. 1 8 15 22 29
Вс. 2 9 16 23 30

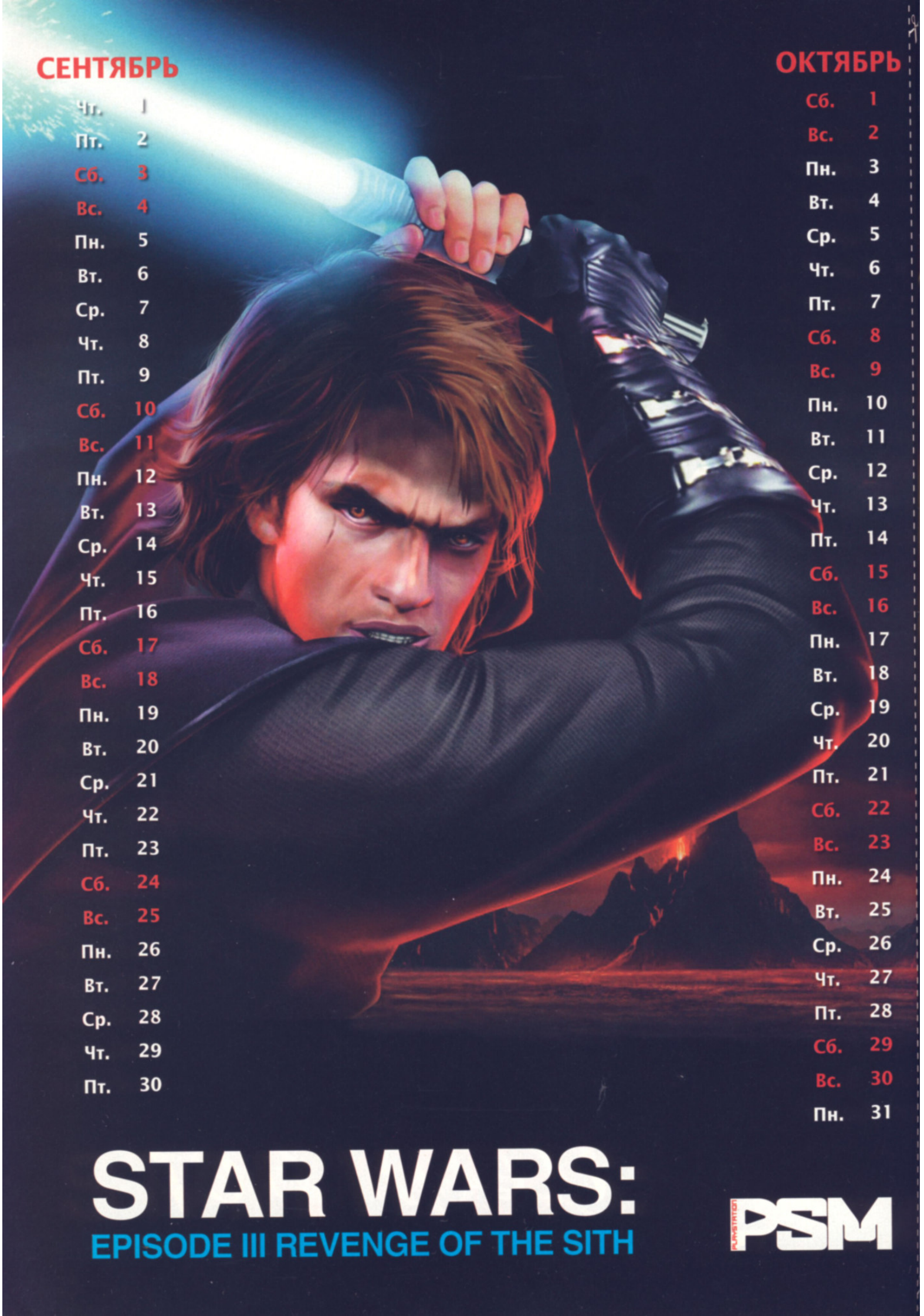
СЕНТЯБРЬ

Пн.		5	12	19	26
Вт.		6	13	20	27
Ср.		7	14	21	28
Чт.	1	8	15	22	29
Пт.	2	9	16	23	30
Сб.	3	10	17	24	
Вс.	4	11	18	25	

ОКТЯБРЬ

Пн.		3	10	17	24/31
Вт.		4	11	18	25
Ср.		5	12	19	26
Чт.		6	13	20	27
Пт.		7	14	21	28
Сб.	1	8	15	22	29
Вс.	2	9	16	23	30


СЕНТЯБРЬ
Чт. 1
Пт. 2
Сб. 3
Вс. 4
Пн. 5
Вт. 6
Ср. 7
Чт. 8
Пт. 9
Сб. 10
Вс. 11
Пн. 12
Вт. 13
Ср. 14
Чт. 15
Пт. 16
Сб. 17
Вс. 18
Пн. 19
Вт. 20
Ср. 21
Чт. 22
Пт. 23
Сб. 24
Вс. 25
Пн. 26
Вт. 27
Ср. 28
Чт. 29
Пт. 30
ОКТЯБРЬ
Сб. 1
Вс. 2
Пн. 3
Вт. 4
Ср. 5
Чт. 6
Пт. 7
Сб. 8
Вс. 9
Пн. 10
Вт. 11
Ср. 12
Чт. 13
Пт. 14
Сб. 15
Вс. 16
Пн. 17
Вт. 18
Ср. 19
Чт. 20
Пт. 21
Сб. 22
Вс. 23
Пн. 24
Вт. 25
Ср. 26
Чт. 27
Пт. 28
Сб. 29
Вс. 30
Пн. 31
50
G UNIT ATHLETIC DEPT
50 CENT
Bulletproof
PSM


СЕНТЯБРЬ
Чт. 1
Пт. 2
Сб. 3
Вс. 4
Пн. 5
Вт. 6
Ср. 7
Чт. 8
Пт. 9
Сб. 10
Вс. 11
Пн. 12
Вт. 13
Ср. 14
Чт. 15
Пт. 16
Сб. 17
Вс. 18
Пн. 19
Вт. 20
Ср. 21
Чт. 22
Пт. 23
Сб. 24
Вс. 25
Пн. 26
Вт. 27
Ср. 28
Чт. 29
Пт. 30
ОКТЯБРЬ
Сб. 1
Вс. 2
Пн. 3
Вт. 4
Ср. 5
Чт. 6
Пт. 7
Сб. 8
Вс. 9
Пн. 10
Вт. 11
Ср. 12
Чт. 13
Пт. 14
Сб. 15
Вс. 16
Пн. 17
Вт. 18
Ср. 19
Чт. 20
Пт. 21
Сб. 22
Вс. 23
Пн. 24
Вт. 25
Ср. 26
Чт. 27
Пт. 28
Сб. 29
Вс. 30
Пн. 31
STAR WARS:
EPISODE III REVENGE OF THE SITH
PLAYSTATION PSM

pcmobile

уже в продаже

Вслед

В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ МЫ СНОВА ВСЕХ СДЕЛАЛИ. ЭТО УЖЕ ДАЖЕ НЕ СМЕШНО

WINNING ELEVEN 9
Еще один самый лучший в мире футбольный симулятор. Блин.

ХАЛКОМАНИЯ
Ultimate Destruction с нами. Да и хрен бы с ней. Шутка. Ха-ха.

WWE SMACKDOWN VS RAW 2006
Главная игра про мужчин, усаживающихся жопой на вражеское лицо.

ЗЕМЛЯ МЕРТВЫХ!

Ждем месяц

ПЕРВАЯ В МИРЕ РЕЦЕНЗИЯ!

АБСОЛЮТНОЕ ЗЛО

Запасайтесь памперсами.
Самая злая игра на PS2 уже на пороге.

ПЛЮС!

PSP УЖЕ ЗДЕСЬ

Рецензии на все игры из европейской стартовой линейки. Рейтинги всех фильмов на UMD. Все, что вам нужно и не нужно знать.

ВЫ НИ ЗА ЧТО СЕБЕ НЕ ПРОСТИТЕ, ЕСЛИ ПРОПУСТИТЕ ЭТОТ НОМЕР

ОКТЯБРЬСКИЙ PSM В ПРОДАЖЕ С 29 СЕНТЯБРЯ

www.easpy.com/marlonbrandowhatreallyhappened.html
Back Forward Stop Refresh Home AutoFill Print Mail
Address: www.easpy.com/marlonbrandowhatreallyhappened.html go
Microsoft Web Sites MSN Web Sites Apple
Favorites History Search Scrapbook Page Holder

ПОСЛЕДНИЕ СЛОВА КРЕСТНОГО ОТЦА

Плохие новости: в игре The Godfather от Electronic Arts вопреки обещаниям не будет звучать голос Марлона Брандо — реплики записывались незадолго до смерти актера, и продюсеры проекта решили, что у крестного отца слишком больной голос. В итоге озвучивать Вито Корлеоне станет не великий Брандо, а... кхм... кто-нибудь другой. Но у нас в руках оказался диск, записанный на студии Electronic Arts. Мы послушали его внимательно. И все встало на свои места.

ЗВУКООПЕРАТОР:
Доброе утро, мистер Брандо.

БРАНДО:
Доброе утро.

ЗВУКООПЕРАТОР:
Вам на этом стуле удобно?

БРАНДО:
Да, спасибо.

ЗВУКООПЕРАТОР:
Оооокей. Щас мы тут последние проверочки сделаем, настроечки подкрутим немного... ‹стучит ногтем по микрофону› Раз, раз, пи... Ой. Раз, раз. Мистер Брандо, а теперь скажите в микрофон: „The Godfather“!

БРАНДО:
The... ‹долгая пауза› Godfather.

ЗВУКООПЕРАТОР:
Отличненько! Щас я тут подкручу еще пару крутилочек на пультике, а вы там пока начинайте читать ваши реплики по сценарию, просто читайте по порядочку, и все.

БРАНДО:
Ок. Читаю. Тааак... „Ты... честный человек... Но у тебя много врагов... Твои враги — это мои враги... Поэтому они должны бояться тебя...“ Нормально?

ЗВУКООПЕРАТОР:
Ну... эээ... ничего так, нормальненько, но можно вот самую чуточку побыстрее?

БРАНДО:
Ох... „Ты честный человек, но у тебя много врагов, а твои враги — это мои враги...‹заходится кашлем› Поэтому они должны боя....„

ЗВУКООПЕРАТОР:
А вот теперь чуточку менее загробным голосочком, окей?

БРАНДО:
Это как — чуточку менее загробным?..

ЗВУКООПЕРАТОР:
Ну, немножечко сладеньким таким голосочком... Как Снуп Догг, знаете Снупп Догга?

БРАНДО:
Нет. Но постараюсь. ‹заходится кашлем› „Ты честнай челаавек, но у тебя мноооого враааагов, а твои враааги....„

ЗВУКООПЕРАТОР:
Откуда этот рязанский акцент, мистер Брандо!?

БРАНДО:
‹заходится кашлем› „Поэтому они должны бояться тебя....„

ЗВУКООПЕРАТОР:
Да вы не парьтесь, просто продолжайте читать!

БРАНДО:
„....он дает вам способность входить в режим Супер-Дона, в котором можно читать мысли людей и ускорять рост полоски суперударов Mafia meter...“ Дьявол, что все это значит ‹заходится кашлем›?

ЗВУКООПЕРАТОР:
Круто! Читайте, читайте дальше!

БРАНДО:
„Это охрененная броня, Сонни! Респект плюс сто пятьдесят, пряжки из розового золота...“ Вы уверены, что это должно быть в игре?

ЗВУКООПЕРАТОР:
О да, это из неопубликованных блокнотов Копполы, сверхсекретные дополнения к сценарию...

БРАНДО:
Ладно, читаю дальше... „Пол Дэнан вызывает вас на драку у входа в Pizza Express. Принимаете вызов? Да, слэш, нет“ ‹заходится кашлем› Слушайте, я отказываюсь участвовать в этом.

ЗВУКООПЕРАТОР:
Ну, пожалуйста, папаша, еще пару реплик!

БРАНДО:
„Нажмите и удерживайте R3, чтобы посмотреть эксклюзивное видео Наташи Беддингфилд и активировать бонусы от компаний Pepsi и KFC...“ ‹заходится кашлем› Все... я... больше... не...

ЗВУКООПЕРАТОР:
Марлоша, ну же, милый, еще одну строчку!..

БРАНДО:
„Поздравляем... ‹кашляет› вы... ‹кашляет› получили... ‹кашляет› новый уровень...“ ‹долго и мучительно кашляет, затем пускает ртом пену и падает со стула›

ЗВУКООПЕРАТОР:
‹снимает телефонную трубку› Дженни, милашка, вызови уборщиков... Ну, и скорую там какую-нибудь... Да, ничего так записались, ага... Давай поужинаем сегодня в шесть?

Internet zone

PlayStation®

EXPERIENCE

ТЫ ДОЛЖЕН ЭТО УВИДЕТЬ!

- △ Эксклюзивные анонсы
- ○ Все игры, которые ты еще не видел
- □ Звезды ТВ и радио в качестве ведущих! (Бачинский, Стиллавин и другие)
- ✕ Конкурсы, призы и подарки
- △ Впервые в России — PSP!
- ○ Более 30 часов развлечений non-stop!
- □ Ночная PlayStation® Party (с 23.00 до утра)
  16 Сентября — Dj Tiesto
  17 Сентября — The Thrillseekers, Mike Koglin и другие

ВПЕРВЫЕ В РОССИИ!

Знаменитая выставка PlayStation® Experience

- ✕ Лучшие игры
- △ Самые яркие новинки
- ○ Море призов

16-18 сентября 2005
Gaudi Arena Москва

М. Савеловская. Ул. Складочная дом 1 стр. 19
Бесплатные автобусы будут курсировать от станции метро ВДНХ

Шоу **PlayStation® Experience** состоит из двух сессий. **Дневная** — 17 и 18 сентября с 11.00 до 20.00, где будут представлены самые новые продукты, игры и достижения в мире PlayStation®. Каждый пришедший получит специальный подарок. Все желающие смогут принять участие в конкурсах с суперпризами от PlayStation®. В ходе дневной части от станции метро ВДНХ будут курсировать бесплатные автобусы. **Ночная** сессия — 16 и 17 сентября с 23.00 до утра. Знаменитая PlayStation® Party в Москве. Самая модная вечеринка, **Dj Tiesto** и **BT** (Brian Wayne Transeau), тусовка до самого утра! Билеты на дневную и ночную сессии можно приобрести в кассах Gaudi Arena в день мероприятия. Подробная информация на сайте **WWW.PSEX.RU**

WWW.PSEX.RU

«PS», «Playstation» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe.
© 2005 Sony Computer Entertainment Europe Inc. Все права защищены.

ДИКТУЙ
ПРАВИЛА

90

МИНУТ
ДИКТОФОН

ПОКАЖИ
СТИЛЬ

ТВОЙ
РАЗМЕР

ГОВОРИ
СМЕЛО

МОБИЛЬНЫЙ ТЕЛЕФОН
Haier P7

УНИКАЛЬНАЯ ФОРМА

Товар сертифицирован

tel.: (095) 911-04-99 e-mail: info@haier-mobile.ru